平成5年4月1日発行(毎月1回1日発行)
第8巻第6号通巻第88号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

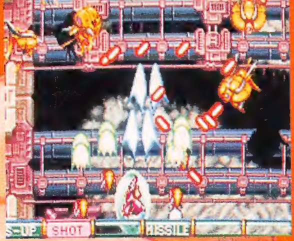
月刊 GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト

April. 1993 No.88

4

530 yen





極めろ!! 格闘スピリッツ
ワールドヒーローズ2
ダークエッジ

俺の行く手に敵はない!!
天地を喰らうII
グリッドシーカー
ガンネイル
コズモギャング・ザ・パズル
グレートラグタイムショー

NEW GAME PATROL
V-V/ウルトラ闘魂伝説
ミスティックウォリアーズ
タオ体道/海底大戦争
ファイターズヒストリー
サイバトラー/スーパーチェイス
ハットトリックヒーロー'93

燃えたぜ!! 餓狼伝説2大決戦
ゲ屋宅配便大阪ツアー

落とし物パズルが熱い!
詰めコズモに挑戦だ!!

超必殺技全公開!!
餓狼伝説2

ストIIダッシュ
ターボ

大評判連載第10弾
餓狼伝説
—新たなる闘い—

CRIMINAL TERMINATION

SUPER CHASE

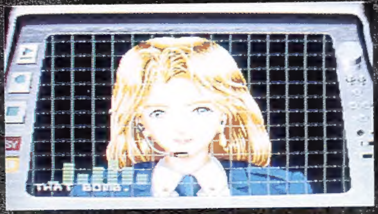
スーパーチェイス　クリミナルターミネーション　TM

ますます増大する凶悪犯罪を撲滅するため、チェイス特捜本部が設けられてはや5年。トニーとレイモンドは、今日もアメリカ全土を舞台に、さまざまな犯罪と格闘する日々を送っていた。ビバリーヒルズ、ニューオリンズ、ニューヨーク、テキサス、そしてシカゴ。愛車のスポーツカーに加え最新マシン2台を引っさげCHASE HQはさらに過激な追跡を続ける………チェイスシリーズ第3弾。息もつけない大迫力のチェイスを体感できる、新カーアクションドライブゲーム登場。



株式会社タイトー®
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4808

キャッチ・ザ・ハート ——











超過激に追跡せよ、ゲームに道交法はない。



●全5ラウンド。犯人の車を追い、体当たりして攻撃し、ダメージを。時間内にダメージメーターがMAXになると逮捕したことになり、そのラウンドはクリア。 ●ラウンドによってはターゲットとする車が複数の場合もあり、すべての車を倒してはじめてラウンドクリアに。 ●ニトロスイッチを使えば、瞬間的にスピードアップ／ ●コンティニュー有り。コンティニューは早めにすると、ゲームが有利に展開するぞ／


2人用
乱入対戦
可能
対戦式3次元バトルアクションゲーム
SEGA
未来をかけた
超3次元バトルが始まる。
超大型コンピュータに支配され、生きることを許されている人間達。
その支配から逃れたアウトサイダー達は、夢と望みのために争いあう。
しかし、この戦いすらも管理され、強すぎる戦士は送り込まれた刺客によって抹殺される運命にあった。
人間の未来を取り戻すため刺客を倒し、大型コンピュータを破壊せよ!
DARK EDGE
ダークエッジ
GOLIATH
YEAGER
BLOOD
GENIE
繰り出す拳で、ハートとボディが熱くなる。
Title Fight
2人用
乱入対戦
可能
実戦感覚の興奮!対戦式ボクシングゲームマシン!
Title Fight
タイトルファイト
株式会社 セガ・エンタープライゼス
本　社　東京都大田区羽田1-2-12　電話03(3743)7438(海外販売事業本部)
東品川事業所　東京都品川区東品川1-31-5　電話03(5461)8320(国内販売事業本部)
電話03(5461)8340(AM施設事業本部)
電話03(5461)8330(総合レジャー開発本部)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3-2-34　電話011(841)0248(代表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2-5-3　電話 06(334)5336(代表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2-5-15　電話092(522)4717(代表)
広島販売　広島市中区河原町11-17フルミチビル　電話082(293)7979(代表)
名古屋販売　愛知県名古屋市名東区社が丘1-804　電話052(702)3003(代表)
仙台販売　仙台市若林区6丁の目赤沼4-3　電話022(287)0930(代表)
神戸販売　神戸市中央区元町通1-11-19　電話078(333)7973(代表)
©SEGA



本邦初公闘!

餓狼伝説2 超必殺技伝授!!

これを使えば、闘いをさらに熱くすること請け合いだ! 対戦相手に差をつけろ!!

C.LAN

超必殺技とは……

餓狼2の8人のキャラは、それぞれ隠された必殺技を1つずつ持っている。このことはインストカードにも書いてあるので皆さんすでにご存じだろう。そのコマンドをここに大公開してしまおうというのだ。こりゃ凄えぜ!!

超必殺技はとにかく派手! そして当たれば相手の体力を半分は減らすことができる。なにしろ〝超〟っていうくらいだもんね。しかし、こんなのを対戦でガンガン出し合った日にゃあ、あっという間にケリがついて大味な闘いになっちゃうんじゃないの?という疑問が持ち上がる。けどそこはホラ、龍虎乱舞と同じで、自分の体力が残り3分の1ぐらい(ゲージの黒い部分が赤くなってから)じゃないと使えないのだ。つまり一発逆転用の技なのである。

使用上の注意

やはり強力なだけあって、超必殺技のコマンドは複雑なものが多い。けどよく考えると…たとえばテリーのパワーゲイザーならバーンナックル+斬影拳だし、アンディの超空破弾なら下ためからパワーウェーブだし…というように普通の必殺技のコマンドが複合されているものが多い。また、覇王翔吼拳コマンドで出るものもあるので、考え方次第では意外と楽に出せたりする。あとはボタン2つを同時に押すだけだ。出るようになったらしめたもの。ガンガン使いまくろう。ただし対戦でこればかりを露骨に狙っていると簡単に読まれるので、コンピュータ戦ではスキあらばドンドン使って、対戦ではさりげなく使うのがグーだ。

なお、超必殺技にもキャンセルがかかることを覚えておこう(ただ技によっては異様に出しづらい)。



じゃあデカイのを一発いきますか、それっ!ドカ〜ン!!

パワーゲイザー

目の前で大爆発を起こし、大きな火柱を立てる。モーションがパワーウェーブと同じ上に声も〝パワー…〟まで変わらないのでパワーウェーブとの見分けがつきにくい。そして凄いのが音。対戦でやられると一瞬ドキッとしてしまうほどだ。出るまでに若干時間がかかるのと、一瞬しか攻撃力を持たないのが難。主に先読み封じに使うことになるだろう。相手の起き上がりに削りで使うのも可能だ。

超空波弾

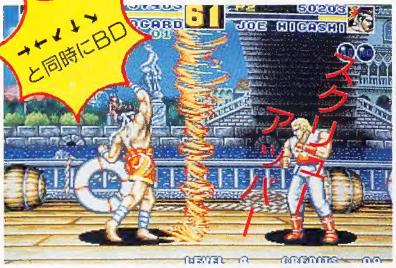
両足に黄色いオーラ(?)をまとった空波弾。普通の空波弾よりスピードが遅い。この技は、レバーを真下に3秒くらいためないと出ないので注意すべし。相手に近い位置から小足払いなどのキャンセル技として使うと効果的だ。下り登りでガードさせれば、でもう一回ガードさせる(当てる)ことができる。やはり出るまでに時間がかかるので「超!!バシうっ!」とならないようにうまく使おう。



見るからに"超"ってカンジだね。真下にためるのに注意。

スクリューアッパー

性質はパワーゲイザーとほぼ同じ。オレンジ色の竜巻が舞い上がる。これの欠点として、アンディなどの足払いには外から負けてしまうことが挙げられる。足元が弱いのだ。逆に上には強く、画面上端まで攻撃力があるため、対戦でハリケーンアッパーの連打から出すとひっかけやすい。出ている時間は比較的長いものの、出し終わった後にスキが一瞬ある。



当たれば強いんだけど…当なんないんだなこれが。

鳳凰脚

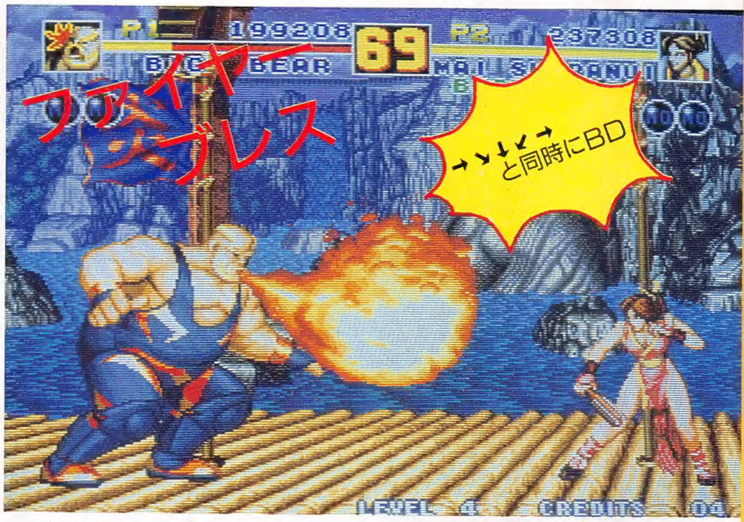
ほとんど龍虎乱舞のキム版といった感じ。通常技をバシバシ入れてとどめに飛燕斬。決まれば気持ちいい技だが、相手がしゃがみ、もしくは立っていてもガードしているとスカッてしまう。つまりただ前にダッシュするだけで終わる結果となる。足払いなどでも簡単に止められてしまうので遠い間合いで出すのは危険。スカることを前提に、接近するために使うのも一つの手だ。



「アタタアタタ…飛●斬！」この声質のギャップは…。

ファイヤーブレス

毒霧が炎に変わっただけなのになぜこんなに強い！一度でも焼かれたことのある人間ならばこう思うだろう。出るまでのスキはかなりあるが、一度出きってしまうと跳び込みからの攻撃はよくても相討ち。何しろビッグベアの本体を含めて画面半分を占めるほど炎がデカいのだ（手前のラインね）。ただし、終わり際にもスキが少しあるので、バーンナックルや破岩激などなら当てることができる。



見よ！この炎のデカサを！攻撃もハンパじゃないぞ。跳び込だら最期だ。

ダイナマイトいずな落とし

十平衛の超必殺技は特殊で、なんと投げ技なのだ。パッと見た感じは大いずなと変わらないが、下に叩きつけるときにドカンと景気よく爆発して

大ダメージを与えるのがこのダイナマイトいずな落としの特徴だ。基本的には大いずなと使う状況は変わらずため系の投げ技なので、お目にかかる機会は比較的少ない部類に入るだろう。

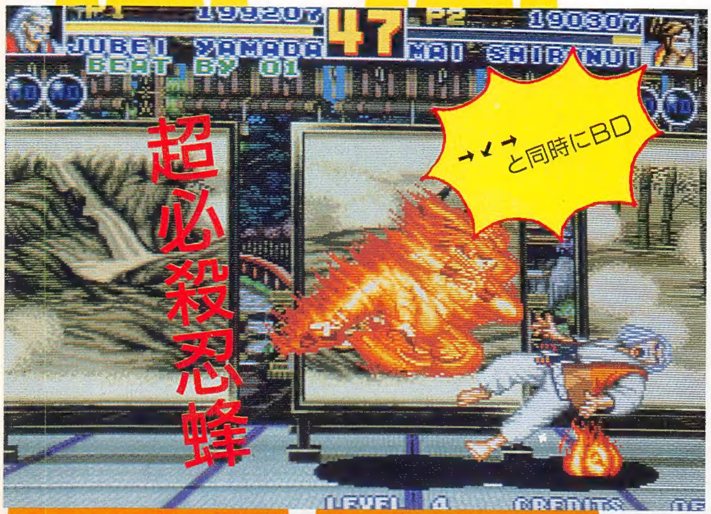


爆雷砲

全超必殺技中唯一の飛び道具。氣雷砲のモーションからやや大きめの青白く放雷する氣の塊を投げつける。氣雷砲に比べると飛距離があるが、その分スピードが遅い。ゆえにガードされやすい。よほど意表をつかないと当てるのは難しいだろう。至近距離でのキャンセル技として使うか、ピヨらせたときに使うのがいい方法だ。

超必殺忍蜂

ためいらずでコマンド入力も簡単、そして使い勝手もいいという3拍子揃った超必殺技。全身を炎に包んだ必殺忍蜂（しのびばち）という表現がぴったり当てはまる。この技の強いところは何といっても削り。ガードの上から3回ぐらい当たるのでそれだけでも馬鹿にならない。その後投げられる可能性があるのでそこだけ注意。しかし逆に舞が投げてしまうこともある。青木ケ原ステージで体力の減った舞ほど怖い相手はいない。



超使えて超お手軽な超必殺忍蜂。使うほうはいいが使われるほうはたまらん。



地面に落ちても爆風がしばらく残るので跳ぶときはひきつけて。

THE BATTLE OF DESTINY
再チェック！基本技&戦法
餓狼2独特の技をうまく使え

石井ぜんじ

新・ライン移動からの投げ戦法

レバーを中立にしてボタンを押すと、敵にホーミングして移動してくれる。このライン移動を主に使う。

まず、敵と離れるようにライン移動する。敵がすぐ追いかけてこなかったら、レバーを中立にしてBボタンかA＋Bボタンで跳んで戻っていこう。ガードさせたら歩いていって投げるのだ。



遠くからライン移動するとあまり追いかけてこない。

Aボタンで低い軌道で跳んでいった場合は、敵に避け攻撃で撃墜されやすい。しかし、スピードが速いので先に跳べるので、空中で先手を取りやすい利点がある。避け攻撃に対してあらかじめガード方向にレバーを入れておいて、相手がガードしたら投げ、避け攻撃を出してきてライン移動攻撃を空振りさせられたらガードする。このように段構えて行くとよい。

舞、十平衛、ベアは避け攻撃に強いのでA＋B、Bボタンでライン移動する。テリー、キムなどは避け攻撃に勝てないので、スピードが速いAボタンの移動の方がいいだろう。

VSアンディ・ボガード

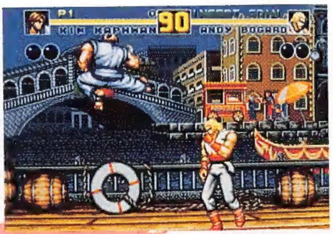
スタート直後に、右にレバーを入れてライン移動しよう。できるだけ近い位置でラインをずらすのだ。奥についたら、すぐパンチボタンでライン移動する。

すると、アンディはライン移動攻撃をガードする。そうしたら歩いてつかんで投げてしまおう。こちらがパンチで跳んでいったとき、アンディが跳んでくるときもある。しかし、このときアンディはたいてい高く跳んでいるので、パンチで低く跳んでいれば下をくぐることができる。レバーを中立にしてパンチで跳び回っていれば、いずれガードさせるか当てることができるはずだ。

いったん投げたら、倒れている間にアンディに近づこう。アンディが起き上がったら、スタート直後と同じようにライン移動して同じパターンにはめよう。

ポイントは、できるだけ近くからパンチで跳んでいくということ。遠間からパンチでライン移動すると、簡単に避け攻撃で返されてしまう。


パンチで突っこむとガードしてくれる。



できるだけ間合いを近くしてライン移動。

VSチン・シンザン

チンは、遠間で立ち小パンチを出すと挑発してくることが多い。そこに、各キャラでさまざまな技が入れられる。バーンナックル、斬影拳、ダッシュ2本背負いなどは確実に決められるはずだ。

キムの場合は、小パンチを出したらすぐ垂直ジャンプから大飛翔脚を出すといい。挑発しているときは、手前に降りて投げることができるし、ジャンプで跳んできたら踏むことができる。

ただし、チンの体力ゲージが点滅するとケツをたたかなくなるので注意しよう。

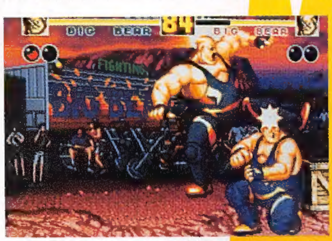

いけ〜！バーンナックル。ケツに突きさされ。

その他のパターン

十平衛はチン・シンザンと同じように、遠間で大パンチ（挑発）を出すとセンベイを食い始める。このときにバーンナックルや大破岩激を入れることが可能だ。少しでもリードしていれば、ずっとセンベイを食わし続けてタイムオーバーで勝つこともできる。

ビッグベア対ビッグベアは、意外に嫌な相手。しかし、上りジャンプ小キックだけしていれば、パーフェクトも可能だ。またビッグベアに対しては、クラウザーとほぼ同じ戦法が各キャラ使えるので試してみよう。


いつまでも食いつづける十平衛。



ジャンプ直後の小キックだけでパーフェクトだ。

避け攻撃について

避け攻撃とはガード状態からレバーを相手のほうへ（右にいるなら右へ）入れてAボタンを押すと出せる攻撃だ。

何でこの技が使えるのかというと、避け攻撃しているときは自分の当たり判定が小さく、相手の攻撃をくらいにくいからだ。相手の怒とうの攻撃を、軽くはね返してしまうことができる。しかも、当てれば相手は倒れるというおまけつき。

ただし、避け攻撃は強いキャラとそうでないキャラがある。ヒガシ、チン、ベアがかなり強く、舞などは出るまでが遅くあまり使えない。


跳び蹴りも返せる、ヒガシの避け攻撃。

ボーナスステージの石柱の得点を2倍にする方法

2回目のボーナスステージでは、最後の1発でラインとばし攻撃を使うと石柱のボーナスが2倍になる。奥の歯車にぶつかって1600点か4000点のどちらかが出るのだ。ぜひラインとばしを使おう。



4000点はでかい。

後方ダッシュの無敵

レバーを後ろに2回入れてできる後方ダッシュには、無敵の瞬間がある。ちょっと難しいが、敵の飛び道具をかわすこともできる。無敵技のないキャラは、最後の切り札として使えるだろう。

THE BATTLE OF DESTINY

三闘士攻略 ビリー・カーン

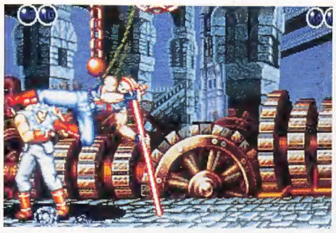
守りが堅いぜ！ こいつを殺るにはあせってはいけない。慎重にやろう。

文：RIK君

ビリー・カーン。奴にはスキがない。今回の奴は棒を落とさないし、さらに今回の棒はのびーるのだ。
そんな奴に勝つための必勝法を、今回は伝授しよう。

開始直後 棒横跳びを待つ

ラウンドが始まってすぐは、どのキャラでもバックジャンプorレバー2回倒しのバックステップで、奴との距離をとるのがいい。これは、こちらから攻撃をしかけるより、奴が近づくのを待つほうがやりやすいからだ。



この技を待つ。立ちガード姿勢で待つといい。

奴の体力ゲージの黄色いうち（赤く点滅しないうち）は、画面一番後ろまでさがって、奴の棒横跳び（写真参照）がくるのを待とう。この技がこいつに付け入る唯一の技だ。
ここから反撃するわけだが、アンディ、十平衛、舞は大足払い。ベアと東は投げ。キムとテリーは避け攻撃。チンは破岩激を使おう。これから一気にたたみかけるわけだ。
しかし、奴の体力ゲージが赤く点滅しだすと、これらの攻撃もきかなくなる。奴は棒横跳びをしてこなくなるからだ。こうなってしまったら無理はやめて守りを固めよう。
必勝法は奴の体力が点滅する直前にたたみかけて奴を気絶させてしまい、一気に倒してしまうことだ。点滅時にあばれ出した奴を止められる人間はいないのだ。

キャラ別攻略

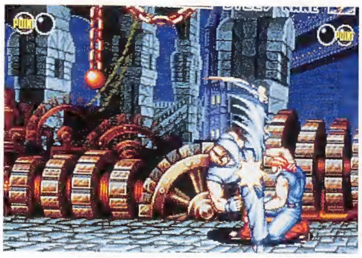
●テリー・ボガード
奴が近づいてくる所に大足払いがメイン。いきなり大足払いを出すのが怖かったら、端にいって棒横跳びを待って大足払いor避け攻撃でもいい。
画面中央付近で奴にライジングタックルを当てることができれば、そこからバックジャンプ→大足で誘って↓ライジングタックル、というパターンもある。一発目のライジングが当たればの話だが…。



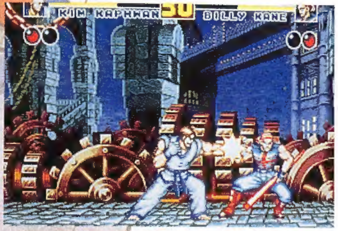
この離れた状態で大足払いを出すと跳んでくる。

●ビッグベア
ベアにはこれでパーフェクトも狙えるという黄金パターンがある。
棒横跳びを待って、ガードしてすぐ投げ（Cボタン。連打でいい）。端に追いつめたら、奴が倒れて2回バウンドする、2回目のバウンドが終わった所でジャイアントボムを出そう。
ガードされてもくらっても、あとはその連続で勝てる。

●キムカッファン
パターンにはまれば楽勝。
まず端で棒横跳びを待つ。それをガードしたら、すぐレバーを相手側に入れて小パンチ（避け攻撃）。これで奴はいったんダウンする。
ダウンさせたら、奴の起き上がりに大の半月斬を重ねる。奴はガードするので、硬直が解けた瞬間に小パンチ。これが入ったら、あとはレバーを相手側に入れっぱなしで、目押しで小パンチを連続で当てる。このタイミングが重要だ。

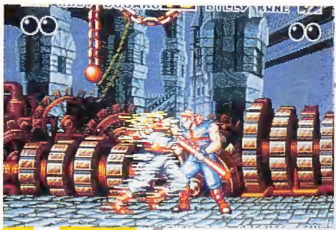


大の半月斬。いきなり出しても結構ガードしてくれる。



ポンポンポンと、タイミングよくいけ。

●アンディ・ボガード
棒横跳びを待って大足払い、ここまではテリーと同じ。
その後は、奴が動き出す位置に斬影拳を当てる。これはタイミングが重要。
奴が動き出した後に移動するのでなく、動き出す前に、奴の目の前に移動しておくのが好ましい。

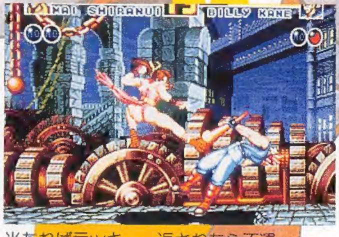


奴が棒を出そうとしても出せないタイミングだ。

奴がくらったら再び斬影拳。ガードしたら即大足払い。これではまりだ。

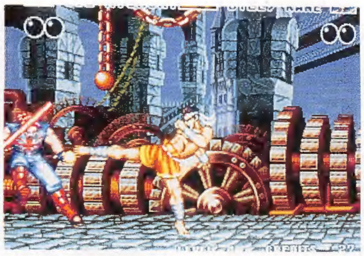
●チン・シンザン
チンはちょっとやり方が違う。
奴が近づいて来た所（奴の足払いが届くか届かないくらい）で、いきなり破岩激を撃ってしまおう。
うまくいけば、奴は当たって転ぶので、氣雷砲で削りにいく。基本はこれだけでいい。
破岩激を跳び越されたら、くぐって投げが決まる。

●不知火　舞
棒横跳びをガードして大足払い。
一回大足払いを当てたら、そのまま奴に近よって2回、3回と大足払いを狙う。ただし、3回目の大足払いは届かない場合があるので注意。そのときはイチかバチか跳び込んで大キックを狙おう。
とにかく、3回当たれば気絶するので、それを優先的に考えよう。



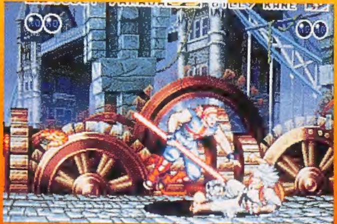
当たればラッキー。返されたら不運。

●ジョー・ヒガシ
こいつはライン跳ばしが強力なので、それを狙う。
棒横跳びをガードしたら、レバーを相手側に入れて、タイミングよくCボタンで投げ。
うまく投げることができたら、あとは奴の起き上がりにC＋Dボタンのライン跳ばしだ。たいてい決まるぞ。失敗したら初めからやり直そう。
棒横跳びをガードしたあと、投げが危険だと思ったらスライディングでもいい。連続で当てて気絶を狙おう。



足の先っぽが起き上がりに重なるようにね。

●山田十平衛
始まったと同時にスウェーバック。遠い間合いからセンベイを撃つ。
すると奴は跳んでくることがあるので、そこにスライディングを入れる。3回連続で当てて気絶を狙おう。ちょっと遅めのタイミングで出すと当てやすいぞ。
近よられて、どうしようもなくなったら端で棒横跳びを待ってスライディングを当てよう。



ちょっとムズかしいけどがんばってね。

THE BATTLE OF DESTINY
三闘士攻略 アクセル・ホーク

敵の攻撃のスキを突け! 全キャラ共通の方法があるため知ってしまえばラクな奴だ

文:KAL

すばらしい反応速度と技の破壊力を持つため、適当にやっていると「何となく」負けてしまうことの多いアクセル・ホーク。しかし、全キャラに共通して使えるパターンが存在するため、これを読めばすぐにでもローレンス・ブラッドへ行けるぞ!

ワンパターンな奴

ここで全キャラ共通のパターンを解説しておこう。

1つ目は、しゃがんで待っていると必ずくる、「ジャブ・ジャブ・アッパー」のスキをつく、というもの。まずはここから始まる。ただし、時々つかみにくるので、あまりに接近されたらしゃがみ小パンチで追い払おう。アクセルが普段ジャブを出している距離を覚えていれば簡単に見切られるはずだ。舞は小足払いのほうがいい。以上を①とする。

2つ目は、①のあとに続く攻撃パターンで、アクセルの起き上がりに何らかの技を重ねておき、アクセルが気絶するまで繰り返す、というもの。以上を②とする。

3つ目はアクセルの体力が赤く点滅して、行動パターンがかわってからのもの。しかしこれは十平衛用のパターンと言ってもいい。これを③とする。

ほとんどが①と②さえやっていればパーフェクトも取れる。ただし例外がビッグベアとチン・シンザン。とりあえず各キャラ別に解説するので、そちらを見てほしい。

キャラ別攻略

●テリー・ボガード

①のあと、つまり3番目のアッパーのあと小バーンナックルで転ばせる。そうしたらその場から動かず、アクセルの起きあがりに小のバーンナックルをめりこませよう。最初のうちは距離がちょうどいいが、離れすぎてしまったりロープ際で近すぎてしまった場合は少し動いて距離を調節しよう。タイミングは難しくなるが、大のバーンナックルでもできる。タイミングさえつかんでしまえば、カッコよくパーフェクト勝ちができるぞ。手堅くいくなら、①のあと立ち大キックで削って、③になったらしゃがみ小パンチの牽制でも勝てる。

●アンディ・ボガード

①のあと斬影拳で転ばす。あとは②で斬影拳→足払い。以上。



離れて飛翔拳連打でとばせて、着地に大足払いでもいける。



これくらいの間合いとタイミング(アクセルに注目)で大バーン。



この直後に小バーンナックル。

●ジョー・ヒガシ

①のあとすぐに少しだけ前進してC+Dのラインとばし攻撃でふっとばす。あとは②で、やはりラインとばし攻撃を出す。倒れているアクセルが一瞬でも動いたら(起き上がろうとしたら)ボタンを押すとちょうどいいタイミングになる。手堅くいくなら①のあとスライディングで転ばす。③になったらつかみにくるのを待ち、しゃがみ小パンチを連打するだけでOK。





これが効く効く。これだけやっても勝てる。この時すでにボタンは押されている。

●ビッグベア

このキャラは特殊で、つかみにくるのを待ってからレバー後ろ+Cでいきなり投げる。②ではアクセルのくらってふっとぶ回数の2回目(投げられて、ズン、ズン、の2回目のズン)にジャイアントボムを合わせて、以降繰り返しでOK。ただしジャイアントボムの3発目は遅めにだすこと(アクセルが気絶しているため)。ラインとばしを重ねておいてもいける。



このくらいの間合いでいきなり投げる。

●不知火 舞

①のあと大足払い。②も大足払い。タイミングは多少難しいが、②でラインとばしでも可。近づかれたら小足払い。



このへんで大足払いだ。

●キム・カッファン

スタート直後からラインとばしが当たる。不安なら①のあとでもいい。②でラインとばしをやれば楽々パーフェクト。



いきなり入るラインとばし。楽勝!

●チン・シンザン

スタート直後から大太鼓腹打ちで攻めたてる。②からも大太鼓腹打ちだけでいい。



転ばしたあとは、起き上がりにめがけて出そう。

●山田 十平衛

①のあとラインとばし。手堅くいくならスライディング。その後さがって②でセンベイを気安め程度に撃っておく。③になったら立ちガードにかえて、「ジャブ・ジャブ・フック」のあとスライディング。つかみにきたら、逆に大いずな落とし→センベイが入る。



立ちガードだとこのフックを誘えるのだ。

THE BATTLE OF DESTINY

三闘士攻略 ローレンス・ブラッド

他の2人やクラウザーと違い、返し技が主体となる。攻略のカギは「しゃがみ弱パンチ」だ!!

FRS-N,O

ブラッディスピンを誘え!!

ローレンスは不思議なマントで、こちらの攻撃をヒラリとかわしてしまう。跳んでも登りマントで撃墜されてしまうし、飛び道具を撃てばブラッディカッターで跳んでくる。

その長い足はこちらの技の外から攻撃が入る…なんてとんでもないキャラなんだ…。

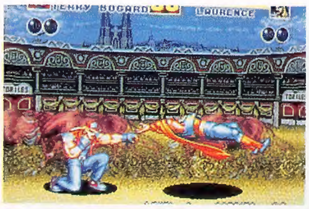
また、自分の体力が減ってくるとマントから長剣を取り出す!!これがまたイタイ。

返し技には返し技を誘うしかない!幸い、ローレンスに一定の間合いで、しゃがみ弱パンチを撃つとブラッディスピンを出してくる。

じつは、このブラッディスピンが狙い目、見ためよりも弱い技なのだ。

基本的に、このブラッディスピンを誘って撃墜するというパターンに持っていこう。

くわしくはキャラ別のところで述べるが、ローレンスの体力が点滅しだしたら、立ち弱パンチでブラッディスピンを誘えるキャラもいる。



しゃがみ弱パンチをだすと、つられてブラッディスピンが…。



ローレンスの体力が点滅したら立ち弱パンチを連打。

なお、ローレンスに対しては間合いを広めにとっておいたほうがラク。目前まで近よられてしまったら、しゃがみ足払い（Bボタン）を連打して追い払おう。

ただし、ローレンスが後退したらすぐ足払いを止めないとブラッディカッターで跳んできてしまうぞ。

キャラ別攻略

●テリー・ボガード

テリーには出かかりが無敵のライジングタックルがある。

しゃがみ弱パンチでブラッディスピンを誘って突っこんできたところをライジングタックル!!

お互いが画面両端ぐらいに離れているときにしゃがみ弱パンチを撃つと、ブラッディカッターになってしまうときがあるが、構わずにライジングタックルで撃墜だ。

ローレンスの体力が点滅したら立ち弱パンチ連打でOK。

なお、一回バーンナックルを当てたら、すぐバックジャンプ→着地バーンナックルの連打でパターンになるぞ。



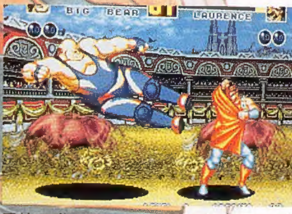
ブラッディスピンがこようと、ブラッディカッターがこようと、ライジングタックルだ。

●ビッグ ベア

…ブラッディスピンを誘うよりもいい方法があるのでそちらを紹介しよう。

スタートしたら、レバーをローレンスのいる側に倒しっぱなしで、Dボタンをポンポンと速くも遅くもないスピードで押してみよう。ローレンスは、ドロップキックに当たるかガードする。しかし、じつはベアは少しずつ歩いている（レバー入れっぱなしはこのため）ので、そのうちローレンスをつかんでネックハンギングがかかるのだ。ローレンスを離したあとも同じパターンを繰り返そう。

体力が点滅したらテリー使用時と同様、ブラッディスピンを誘える。



恐怖で動きのとれないローレンス・ブラッド氏（32歳）。

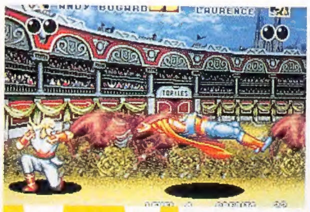
●キム・カッファン

運がいいと、垂直ジャンプからの強飛翔脚でダメージを与えることができる。

しゃがみ弱パンチパターンは、ブラッディスピンが来たら飛燕斬で切ろう。ただ、飛翔脚パターンよりも、与えるダメージが小さい。しかし確実性は飛燕斬パターンのほうが上。

飛燕斬で切ったら、その場でバックジャンプして、その最中に溜めよう。

ローレンスの体力が点滅したら、ずっと立ち弱パンチでブラッディスピンを誘発&落とすことができる。

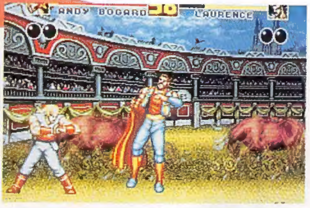


ブラッディスピンはこのくらいの間合いで誘おう。

●アンディ・ボガード

しゃがみ弱パンチで、ブラッディスピンを誘ったら斬影拳or昇龍弾で撃墜しよう。

テリーのときみたいに、お互い両端にいるときにしゃがみ弱パンチを撃つとブラッディカッターがくるが、このときは斬影拳で逆側へ逃げるか引きつけて昇龍弾で落とそう。



ブラッディスピンよりも斬影拳のほうが強い。

●チン・シンザン

しゃがみ弱パンチでブラッディスピンを狙い、同じくしゃがみ弱パンチで撃墜する。

…要するにしゃがみ弱パンチ連打でいいわけだ。楽だなぁ。



ずーっとしゃがみ弱パンチ連打でいい。

●不知火 舞

立ち弱パンチで跳び蹴りを誘ってしゃがみ強パンチ（Cボタン）で返す。

ブラッディスピンは立ち弱パンチでも一応返せる。

また、一発勝負として、ジャンプ強キックで跳びこんで、着地後逃げのジャンプ強キックで攻撃する方法もある。

●ジョー・ヒガシ

しゃがみ弱パンチでブラッディスピンを誘ったらすぐ弱スラッシュキック。ただしすぐ出さないと間に合わない。

引きつけてからなら、タイガーキックか、立ち弱キックで返すとよい。



確実に返すなら立ち弱キックで。

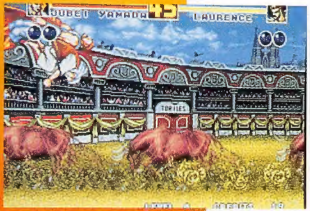
●山田 十平衛

十平衛には、空中投げパターンがある。

まず、離れてしゃがみ弱キック。するとブラッディカッターがくるので、垂直ジャンプからの空中投げ（レバー下方向+Dボタン）。しゃがみ弱キックを出したら、すぐ垂直ジャンプするのがコツだ。

うまく空中投げできたら、その後にダッシュ2本背負いが決まるぞ。

ヤツの体力が減ってきたら、立って弱パンチ連打でブラッディスピンを落とそう。



結構間合いの広い空中投げ。



接近されたら、しゃがみ弱キック連打（全キャラ共通）。

THE BATTLE OF DESTINY

闇の帝王大攻略 ヴォルフガング・クラウザー

ライン移動で勝とう。
オーケストラをバックに闇の帝王と対決だ!

石井せんじ

ライン攻撃をガードさせてから勝負だ!

クラウザーはライン移動攻撃を巧妙に使いこなしてくる。特に、ライン移動してきたとたんに投げるという攻撃がかわしにくく強い。

しかし、逆にライン移動攻撃をガードさせることができれば、こちらが技を入れることができる。そこで、まずライン移動攻撃をいかにガードさせるかを説明しよう。

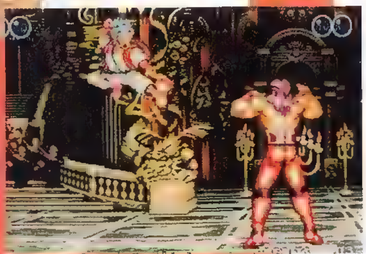
●まず間合いを離せ!

たいていやられるのは、自分からライン移動してすぐ戻っていこうとすると、クラウザーも跳んできて相討ちになってしまうというパターン。クラウザーがじっとしていてくれれば問題は解決する。

じつはクラウザーは、お互いの距離が離れていると、あまりライン移動で追いかけてこない。そこで、間合いを離してクラウザーと逆の方向に逃げるようにライン移動するとよい。その後、レバーをニュートラルにしてA+Bボタンでかっとんでいくのだ。

もちろん、クラウザーをダウンさせたり、先にクラウザーがライン移動したのを追いかけていった場合は確実にライン移動攻撃をガードさせることができる。チャンスは逃すな!

ただし、クラウザーの体力ゲージが点滅し始めるとお互いの距離に関係なく追いかけてくる。最後だけは注意しよう。1コインで倒せば、各キャラ別にエンディングが違うので、ぜひ全キャラ見てみよう。



このくらい離れていれば追いかけてこない。

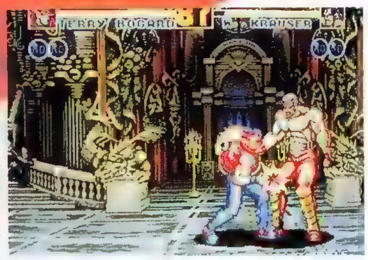
各キャラ別攻略

●テリー・ボガード

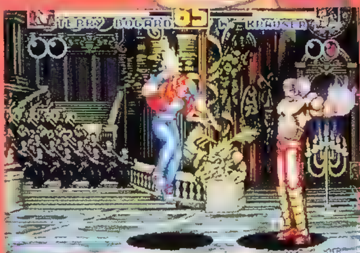
テリーの場合はパンチボタンでライン移動しよう。ガードさせたら、ちょっと歩いて大パンチ(ボディブロー)が確実に決まる。その後、大キックが当たることもある。

もっと美しいのは、ボディブローの後、垂直ジャンプ大キック(ジャンプ直後に出す)を当て、着地と同時に小のバーンナックルを当てる方法だ。3発決まれば気絶する。

その他に、近づいてきたらライジングタックルを当てる確実で地道な戦法もある。



確実にボディブローが決まる。



垂直ジャンプ大キックでカイザーウェーブを誘って小バーンナックルが入る。

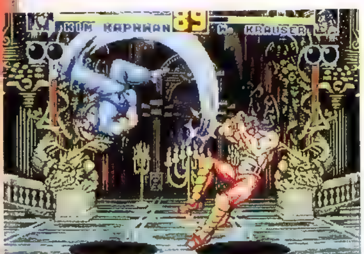
●ビッグ ベア

ライン移動攻撃をガードさせてから、しゃがみ小パンチを3発ガードさせる、その後小のジャイアントボムを出すとくらってくれることが多い。ジャイアントボムを当てたら起き上がりに大のジャイアントボムを出し、さらに起き上がりに大の垂直ジャンプキックを当てて気絶させよう。

●キム・カッファン

ライン移動攻撃をガードさせたら立ち大キックをガードさせ、レバーを入れっ放しにしてバックジャンプしよう。そして大の飛翔脚を出すと決まりやすい。

また、近づいてくるところを大の飛燕斬で切ってもよい。こちらの方が確実な戦法だ。大の飛燕斬を当てていくのが確実な戦法だ。



●アンディ・ボガード

ライン移動攻撃をガードさせた後、垂直ジャンプ小パンチ(orキック)を出し、着地と同時に昇龍弾を出すと当たる。垂直ジャンプ小パンチは、上に上がるときにガードさせたほうが着地昇龍弾のタイミングがとりやすいだろう。

いったんダウンさせたら起き上がりに斬影拳を当ててもよい。起き上がりに重ねるのではなく、起き上がって動き出したところに当たるようなタイミングで出そう。

●チン・シンザン

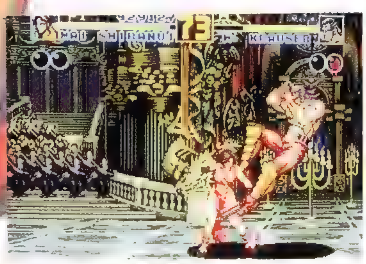
このキャラクターにはライン移動は関係ない。大の氣雷砲をいかに正確に投げられるかにかかっている。氣雷砲を足元に投げると、クラウザーはくらってくれる。どんどん投げ続けよう。これだけで勝てるなんてウハウハでちゅ。

●不知火 舞

ライン移動攻撃をクラウザーが奥でガードした場合は、次にラインとばし攻撃(B+Dボタン同時押し)が入る。

一方、手前ではライン移動攻撃をクラウザーはガードできず、くらってくれる。

しかし、そこで満足してはいけない。くらった直後、レバーを斜め上に入れ、跳び大蹴りが入る。さらに着地と同時に登り蹴りが入り、3発連続して当たってクラウザーは気絶する。あまりに華麗なパターンなので、これだけのために舞をプレイする価値はあるだろう。





●ジョー・ヒガシ

ライン移動攻撃をガードさせたら、垂直ジャンプ小キックをして着地でスライディングをすると必ず入る。いったんスライディングを入れたら、クラウザーの起き上がりに再びスライディングを入れよう。スライディングはビリー・カーンのときのように、ちょっと遅らせて出すのがコツ。

また、いったんタイガーキックなどでダウンさせ、大のハリケーンアッパーをうちまくる方法もある。正確に出せば十分勝つことができる。

●山田十平衛

舞と同じように、ライン移動攻撃を奥でガードさせた場合、すぐラインとばし攻撃(十平衛式ラリアット)が決まる。手前の場合は、ライン移動中から横にレバーを入れてためておき、しゃがみ小パンチをガードさせて大のダッシュ2本背負いを出そう。



不知火 舞の華麗なる舞。ライン移動攻撃→跳び蹴り→登り蹴りで気絶させよう。

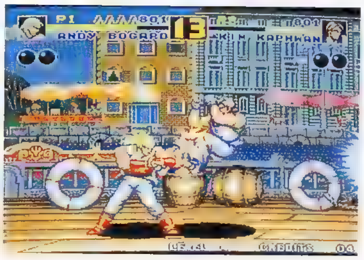
THE BATTLE OF DESTINY 対戦攻略

遠距離と近距離の２つのモードを使いわけろ
アンディ・ボガード
KAL

おそらく、今最も対戦人口の多いと思われるキャラがアンディだ。理由はもちろん足払いからの斬影拳ラッシュがあまりに簡単で強力だからだが、それだけではまだまだ骨法の達人、アンディ・ボガードの力を使いこなしているとは言えない。次からの解説を読んで鬼になろう。

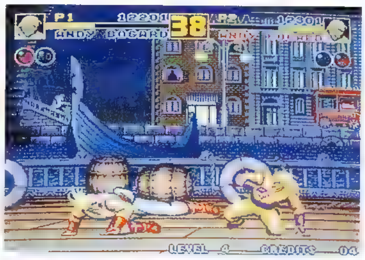
離れている場合
⇩飛翔拳　欠点・空破弾

相手との距離が開いているときは、立ち小パンチやキックのフェイントをかましつつ、飛び道具である飛翔拳を連発する。相手が跳びこえてきたり、フェイントにかかった場合は昇龍弾で撃墜する。跳んできた相手との距離が多少離れぎみのときは、相手が空中にいるなら空破弾の小を、着地寸前ならすかさず斬影拳を当てる。飛翔拳をライン移動で逃れていったなら、すぐにパンチ（速いほう）で追っていって斬影拳モードに入ってもいい。以上がいわゆる〝飛翔拳モード〟だ。


こういう場合はもう、斬影拳。

相手との距離が近い場合
⇩小足払い斬影拳　欠点・空破弾

何らかの理由で相手と近づいた場合、とりあえず小足払いで様子を見つつ、相手の大足払いなどの隙をついて小斬影拳で突っ込む。一回でもこちらの技が相手に触れれば、あとはとにかく小足払いキャンセル小斬影拳で押しまくる。多少相撃ちになった程度ではやめてはいけない。斬影拳だ。相手がこの地獄から脱出できるのは、小足払いを出す瞬間に相撃ちして離れるか、ライン移動で逃げるかのどちらかだけだ。それでもその後の対処をうまくさばかないかぎり、直後にくる斬影拳はかわせないだろう。


同キャラ対戦では工夫が必要になる。

近づいたはいいが、相手が警戒してガード状態に入ってしまったら、めくりを狙って小空破弾を出すのもいい。が、間合いを見切ってないと正面からガードされて投げられるので注意。

斬影拳のあと投げに行ったり、続けて斬影拳を出したりと、少しはバリエーションを持たせよう。

日本一のスピードファイター
不知火 舞
ももやん

目指すは最強 なれないこともない！

不知火舞は、どんな距離でも闘える平均的なファイターだ。とにかく足払いが強く、そこからの連続技ができれば怖いものなしだ。

距離の攻防 自分の位置を見つけろ

距離があるときは花蝶扇で攻撃がいいが、この距離はあまり良くない。これより一歩前に出て中間距離が闘いやすいだろう。この距離は不知火舞の弱パンチ、しゃがみ強弱キックが入り、相手の攻撃が当たりにくい距離（ちょっとむずかしいな）がベスト。この距離で、弱パンチを連打しているだけで相手には、かなりのプレッシャーがかけられる。これに弱キックや龍炎舞、花蝶扇を混ぜれば完璧だ。これだけでキムに勝てることもあるぞ。

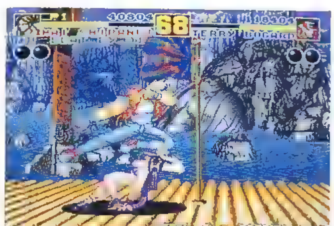
さらに攻めにいく！ 相手にとどめを刺せ!!

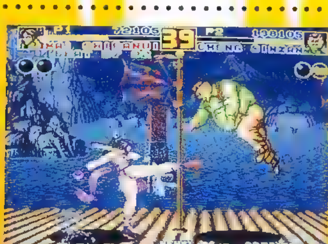
さらに攻め方としては、ジャンプ強キックで跳び込み、そこから投げ、足払い、逃げジャンプ強キックなどがある。最後の逃げキックなどは、投げると見せておいて出すと、よくひっかかる。相手によって入らないのもいるが、そういう相手には弱キックでもいいだろう。

この応用で、ムササビの舞からやってもいいだろう。ただ、投げられやすいのも欠点だ。

守りも完璧 守りつつ攻撃だ！

主な対空兵器としては、弱強パンチがある。しかし、距離と相手によって返せないものがあるので信じないほうがいいだろう。他の対空としては、しゃがみ強パンチがある。相手の落下地点においておく感じで出せば大抵返せる。これを知っていると、とても楽だ。他には、チン・シンザンの大太鼓打ちをガードした後に少し歩いて強キックを出せば確実に入る。キムの飛翔脚をガードしたときは、忍蜂が入る。これを知っているだけでチンとキムには勝率が上がるだろう。目指せ最強！


こんな感じで出せば大丈夫。


このバウンドにキックが入る。

すべての技が強力！操作に慣れるのだ!!
ジョー・ヒガシ
KAL

すべての技を活用する それが最強への道

対戦におけるヒガシは、離れてよし、近づいてよしのオールラウンドプレイヤーだ。必殺技と通常技、ラインとばし攻撃に避け攻撃とすべてに利用価値があるため、操作に慣れれば頂点を狙えるキャラであると言える。

基本はハリケーンアッパーと避け攻撃

出るまでのスキが少なく、当たり判定の大きいハリケーンアッパーメインで闘うが、画面の端と端くらい離れているときでもない限り連発しないこと。立ち小キックや小足払いを使ってのフェイントを交えつつ使うのだ。ハリケーンアッパーを跳び越えてきたり、フェイントにひっかかって相手が跳び込んできたら着地点を狙ってスライディング。テリーや舞だとスライディングが負けるときがあるので（おもに遠間のとき）立ち大


強力、避け攻撃。ぜひともマスターしよう。

ぶっちぎりの超必殺気合弾!!

キックか避け攻撃で撃墜する。この避け攻撃は、接近戦でも非常に使えるのでどんどん狙っていこう。レバーを前後に小刻みに動かし、ヒガシのガードグラフィックが相手の攻撃グラフィックが見えた瞬間にボタンを押すだけでOKだ。

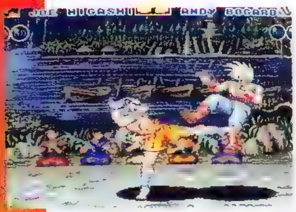
中間距離では立ち小キックとラインとばし攻撃

見出しのとおり、中途半端な間合いでは、リーチが長くてスキの少ない立ち小キックが使える。また、相手の隙を突くようにしてC+Dのラインとばし攻撃も狙ってみよう。もちろん避け攻撃も忘れないように。近い距離でのスライディングはあまり使わないほうがいいだろう。ガードされて投げられる危険がある。

相手の大振りな攻撃を先読みした場合はタイガーキックを出そう。特に起き上がりタイガーキックや着地タイガーキックは完璧に出せるようにしておきたいところだ。

他にも小足払いや着地ジャンプ大キックなども強力。特に斜めジャンプからの大キックと小キックはどちらも当たり判定が大きく、小キックのほうは上手に使えばスライディングも止められる。

とにかくヒガシは、離れてハリケーンアッパー。近くで立ち小キック、避け攻撃、タイガーキックだ。逃げや待ちプレイに頼らずとも勝てるよう、日々練習を重ねよう。



リーチがあるので遠間から出すのもいい。

破壊力バツグンの太めキャラ チン・シンザン

RIK君

チンというキャラは、強い面もあるが、こちらから攻めることは難しい。かといって待っていても勝てるわけでもなし——といった感じで、いかにどう攻めるか？いかにどう守るかが難しいキャラなのである。適当にやって勝てることもあれば、ぜんぜん勝てない時もある。

基本の技をまずは覚えろ

●対空兵器いろいろ

まず、C+Dボタンのラインとばし、相撃ちもあるが、たいていはこれで返せる。

次に、立ち小パンチ。これは、ラインとばしが間に合わなかった時などに使う。引きつけて出すのがコツ。

ほかには、避け攻撃も対空兵器になる。タイミングムズ。



光るコブシは対戦相手をはじき跳ばす。

●大太鼓腹打ち

この通称"ハラ"は、飛び道具を使う敵に使える。敵の飛び道具を先読みしてハラを出せば、必ず当たって転ばせることができるのだ。この場合は大のハラを使用する。



ボヨーン。先読み命!って感じかな。

●砕岩激

主にスキの小さい小破岩激を使う。自分の起き上がりに、相手の空振りに、相手が技を出そうとした時になど、用途は広い。当たれば転ぶのも大きい。



相撃ちオッケー。転ばせてしまえばこっちのもんだ。

●しゃがみ小パンチ

接近戦になった場合この技は非常に有効。

基本の技はこんな所か。

応用 キャンセル技&ラインとばし

攻めの基本は相手を転ばせてからの氣雷砲けずりなのだが、うまい相手になると、そうやすやすとは転んでくれない。そこで使いたいのがこれから紹介する技だ。

●ラインとばし

チンは、大足払いが使えない技なので、大足のかわりにラインとばしを使うのだ。これは結構重要である。

●小破岩激

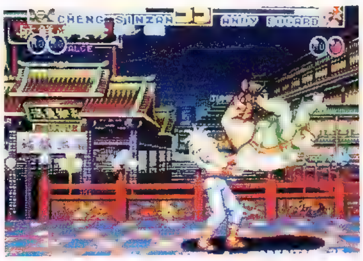
これまた大足のかわりで、敵を転ばせるために使用する。この技はキャンセルできる技なので、接近戦で小パンチを1～2発当ててからキャンセルで出すと効果的。

●氣雷砲

この技もキャンセルできるので、小パンチを1～2発当てた後にキャンセルかけて出すといい。ラインとばしや破岩激と織りまぜて使うととっても有効なのだ。

●小の大太鼓腹打ち

小のハラは、空中で制御することができるので、狙ってタイミングをずらしたり、めくりにしたりすることができる。ただし、小のハラは転ばないので、必ず攻撃をくらう。体力に余裕のあるときや、とどめの一発に使ってみよう。



よっしゃー!めくった!—これで来週も幸せって感じ（なぜ来週かは秘密）。

不知火　舞		チン・シンザン		キム・カッファン		ジョー・ヒガシ		アンディ・ボガード		テリー・ボガード	
龍炎舞	弱 ↓↙← A 強 ↓↙← C	氣雷砲	弱 ↓↘→ A 強 ↓↘→ C	飛燕斬	弱 ↓溜めて↑ B 強 ↓溜めて↑ D	スラッシュキック	弱 ↙溜めて↗ B 強 ↙溜めて↗ D	斬影拳	弱 ↙→ A 強 ↙→ C	バーンナックル	弱 ↓↙← A 強 ↓↙← C
必殺忍蜂（しのびばち）	弱 ←↙↓↘→ B 強 ←↙↓↘→ D	大太鼓腹打ち	弱 ↓溜めて↑ A 強 ↓溜めて↑ C	半月斬	弱 ↓↙← B 強 ↓↙← D	爆烈拳	弱 Aボタン連打 強 Cボタン連打	昇龍弾	弱 ↓↘→ A 強 ↓↘→ C	ライジングタックル	弱 ↓溜めて↑ A 強 ↓溜めて↑ C
花蝶扇	弱 ↓↘→ A 強 ↓↘→ C	破岩激	弱 ←溜めて→ B 強 ←溜めて→ D	飛翔脚	弱 ジャンプ中↓ B 強 ジャンプ中↓ D	タイガーキック	弱 ↓↘→↗ B 強 ↓↘→↗ D	空破弾	弱 ↙↗ B 強 ↙↗ D	クラックシュート	弱 ↓↙←↖ B 強 ↓↙←↖ D
ムササビの舞	↓溜めて↑ C ※特定エリア専用					ハリケンアッパー	弱 ←↙↓↘→ A 強 ←↙↓↘→ C	飛翔拳	弱 ↓↙← A 強 ↓↙← C	パワーウェーブ	弱 ↓↘→ A 強 ↓↘→ C

足払いパワーウェーブで勝負だ テリー・ボガード

テリーはなんといっても主人公。かっこいいのだが、対戦で使うと意外に使いづらいキャラでもある。基本戦法を理解してみんなでテリーを強くしよう!

離れている場合 ジャンプ小キック・小バーンナックル

ジャンプ小キックは十平衛のスライディングでも返せない強い蹴りだ。また、小バーンナックルは出るのが速いし、着地の隙が少ない。近づくときはこの2つの技にクラックシュートを交えよう。

近い場合 足払いパワーウェーブ・ライジングタックル

主に足払いを狙いつつ、大足払いにキャンセルをかけたパワーウェーブで削る。バーンナックルやクラックシュートを交えてもいい。ライジングタックルは当たらないと反撃をくらうぞ。

2ドット削り法・パワーウェーブ→クラックシュート

相手の起き上がりなどにパワーウェーブを重ね、すぐにクラックシュートを出すとガードの上からかなり減らせるぞ。近づくのにもよい。みんなでテリーを使おうね!



これが2ドット削り法だ!

熊男参上! ビッグベア

ビッグベアは、破壊力はあるが、飛び道具がないし、技の出るまですべてが遅いという欠点がある。とにかく近づくことが大切だ。

強力な対空兵器を持っていない相手には、ジャンプ小キックでとびこむか、立ち強キックのドロップキックで近づくのがいいだろう。

スライディングを持っていない相手には、ジャイアントボムで押すのもよいだろう。相うちは大歓迎だ。

接近してしまえば、ビッグベアのペースだ。大足払いやジャイアントボムで攻めまくろう。相手にスキができたら、投げるか、間に合わなかったら小パンチ・小キックを狙おう。大の技は出るのが遅いからだ。小の技でも威力十分。

また、投げ間合いが広いのでムササビの舞などの攻撃はガードしたら投げを狙おう。結構投げられるぞ。



超必殺技忍蜂もガードしてつかめ!

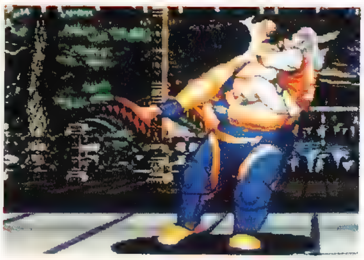
守りの堅いスーパーじじい 山田十平衛

十平衛はとても守りの堅いキャラクターである。常にレバーを横や斜め下にためつつ、センベイで相手をジャンプさせ、スライディングで倒す。そしてそこにダッシュ二本背負いを重ねておくのが基本だ。もちろん起き上がり必殺技を持っているテリーなどには、うかつに二本背負いは危険。

接近したら、しゃがみ小パンチや小キックが強い。相手の技の出しかけに当たってしまう。小技にセンベイを交え、ガードし続けているようならダッシュ2本背負いを突然出そう。

普通に投げるチャンスがあったら、熊殺し(↗Cボタン)がいいだろう。この技はものすごく体力を減らすことができる。ジャンプ中に●に入れてCボタンを押していればOKだ。

また、相手に隙があったら間合いの広い大いずな落としや空中投げを狙おう。その後はもちろんダッシュ2本背負いが狙えるぞ。



これが本当の熊殺し!

めくり飛翔脚を決めろ キム・カッファン

キムは破壊力があり、かっこいいのだが弱点も持っている。全体的に不利な闘いになるのは否めないが、スペシャリストになって一発大技を狙おう。

とにかく大飛翔脚! めくりで狙え

キムの大技の一つに、大飛翔脚がある。正面から相手の後頭部を狙うのだ。すると逆ガードしなくてはならない。この、いわゆるめくり飛翔脚は常に狙っていこう。飛翔脚はガードされるとたいていの敵に反撃されるので、一撃必殺のつもりでいこう。

また、飛翔脚で相手の手前に着地して投げてしまう戦法もある。これもチャンスは常に狙っていく。

飛燕斬・半月斬は地上戦で使え!

接近戦ではしゃがんで近づき、小足払いでけん制して小の飛燕斬・半月斬を狙おう。C+D攻撃もとても強いのでときおり出していこう。

相手が跳んできたときは、立ち小キックがとても使える。ためもいらないので、飛燕斬より大キックを多用しよう。



立ち大キックは舞の跳び蹴りも落とすことができる。

おさらい

まだ情報の少ない対戦のダイヤグラムだが、今のところこのような結果になっている。全体的に見て、5強3弱という構造が見えてきた。

アンディは、たたみこめる破壊力がある。斬影拳と足払いの攻めはやはり強い。

ヒガシは、避け攻撃が非常に強い。ハリケーンアッパーも隙が少なく、相手を寄せつけない。

舞は、体力が減ってからの超必殺技がとても強力。足払い、逃げ蹴りも強い。

守りが最も堅いのが十平衛。某ゲームのガ○ルのようだ。

チンも、世界を十分に狙える力を持っている。小パンチと小破岩激の攻めがしつこい。

テリーとキムは、5強に比べるとつらい。ただし、使いこなすと独特の強さを発揮する。

最下位はベアだが、アンディや舞とはかなり闘える。怖い存在だ。

さて、頂点を極めるのは誰か?編集部ではヒガシ説、舞説、アンディ説が有力だ。君のゲーセンでは誰が強いかな?

餓狼伝説2 対戦ダイヤグラム ver.1

	アンディ	ヒガシ	舞	十平衛	チン	テリー	キム	ベア	
アンディ	\	6	5	5	7	7	8	6	44
ヒガシ	4	\	5	6	5	7	6	9	42
舞	5	5	\	5	6	7	8	5	41
十平衛	5	4	5	\	4	6	6	9	39
チン	3	5	4	6	\	7	7	7	39
テリー	3	3	3	4	3	\	6	6	28
キム	2	4	2	4	3	4	\	7	26
ベア	4	1	5	1	3	4	3	\	21

山田 十平衛		ビッグ・ベア	
ダッシュ2本背負	弱 ←溜めて→ B 強 ←溜めて→ D	ジャイアントボム	弱 ↙溜めて→ A 強 ↙溜めて→ C ↙
大いずな落とし	弱 ↓溜めて↑ A 強 ↓溜めて↑ C	Sドロップキック	弱 ――― 強 Dボタン10秒押す
センベイ手裏剣	弱 ←溜めて→ A 強 ←溜めて→ C		
能殺し	敵の近くで ↗C		

極めろ!!格闘スピリッツ!!
ぶっちぎりの超必殺気合弾!!



ワールドヒーローズ2

対戦型アクションゲーム、ワールドヒーローズ。8人の奇想天外なキャラクターが、壮絶かつトリッキーなファイティングを燃え上がらせてくれちゃったのだ。

そして、出るのだ!!ワールドヒーローズ2が。キャラクターは何と従来の8人のキャラ＋(プラス)6人の合計14人。従来の8人にも新しい技がバンバン詰まっているのだ。

今月は、新キャラのリョウコ、キャプテンキッド、シュラ、エリック、マッドマン、J・マキシマムの全データはもちろん、従来キャラの新技を含め、全データ公開なのだ。

ー日本期待の星!!ー リョウコ



年齢：16歳
国籍：日本
職業：柔道家
身長：162cm
B75・W53・H76
体重：48kg
年代：1992年

真の格闘家になるため、修業に出された少女。世界で戦いながら旅を続けていたが、いっこうに戦いの意味がわからないままだった。そんなある日、ストリートファイトに負けてしまった彼女は相手の伊賀忍者と名乗る男から『ワールドヒーローズ』という大会が開催されることを聞く。大会に誘われた彼女は二つ返事で出場を申し出るのであった。大会を通して彼女は真の格闘家とは何なのか見出すことが出来るのであろうか。

必殺技

●**菩薩掌**
レバー↘↙→＋Aボタン。両手に全身の気を溜めて、一気に開放する。

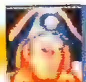


●**空中巴二段投げ**
レバー↙↘←→↓＋Bボタン。相手を掴み、空中高く舞い上げてから、巴投げで決める。



●**二段背負い投げ**
レバー←↙↓↘→＋Aボタン。一度背負い投げで相手を投げ飛ばし、空中にいるうちにさらに背負い投げ。

ー世界の傾き者!!ー キャプテンキッド



年齢：28歳
国籍：なし
職業：海賊
身長：190cm
体重：78kg
年代：1572年

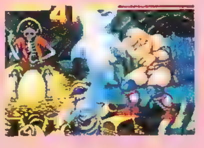
七つの海を制覇した大海賊。危険なことが大好きな性分で、危機になればなるほど燃えてくるという不屈の魂を持ったかぶき者。最強の戦士たちが集うというこの大会を知り、実戦によって鍛えられたケンカ殺法を持ち前として大会に乱入する。

必殺技

●**シャークナックル**
レバー←に溜めて→＋Aボタン。拳にケンカ魂を宿らせ、サメ状のオーラを相手に向かって打ち出す。



●**シャークアッパー**
レバー↓に溜めて↑＋Aボタン。腕にケンカ魂を宿らせ、サメ状のオーラを上方に打ち出す。



●**スパイラルキック**
レバー←に溜めて→＋Bボタン。得意のケンカからあみだした一撃必殺の浴びせ蹴り。



ー復讐のムエタイ戦士ー シュラ



年齢：20歳
国籍：タイ
職業：タイ式キックボクシング（ムエタイ）
身長：167cm
体重：50kg
年代：1762年

伝統あるムエタイの勇者。必殺技『真空飛び膝げり』を使い、何人もの挑戦者達を退けてきた彼を人は『真空のシュラ』と呼んで恐れていた。そんな彼に、ある事件が起こった。尊敬していた兄が、ムエタイチャンピオンになった直後、何者かに襲われ消息を絶ってしまったのだ。兄の消息を掴むため、そして兄の『ムエタイを世界一の格闘技にする』という夢を継ぐために大会に出場するのであった。

必殺技

●**真空飛び膝蹴り**
レバー↓↑＋Bボタン。超スピードによって真空の刃を作り、相手を切り裂く。



●**空中二段回し蹴り**
レバー↙に溜めて↗＋Bボタン。遠くの敵も一撃で倒す強烈な回し蹴りを二発たたきこむ。



ー大海の暴れ牛!!ー エリック



年齢：45歳
国籍：ノルウェー
職業：バイキング
身長：203cm
体重：172kg
年代：998年

力あるものしか認めないバイキング族の誇り高き戦士。バイキングは昔から最も力あるものが一族の長として君臨するという習わしがあった。彼もまた、一族の長となるべく、自分の力を誇示するためにこの大会に参加するのであった。

必殺技

●**トールハンマー**
レバー↓に溜めて↑＋Aボタン。自らの気の力を巨大なハンマーに変化させ、相手にたたきこむ。



●**エーギルヘブリング**
レバー←に溜めて→＋Bボタン。津波を呼び、相手にぶつける。



●**ブリザードブレス**
レバー←に溜めて→＋Aボタン。口から全てを凍りつかせる息を吐く。



ー大地の精霊が味方だ!!ー マッドマン



年齢：17歳
国籍：パプアニューギニア

職業：精霊戦士
身長：166cm
体重：48kg
年代：450年

精霊を自在に操る謎の戦士。祈祷に明け暮れていたある日、次のような言葉を聞く。『時の番人が汝を大いなる戦に導くであろう。汝、その戦において邪悪なる破壊神を打ち滅ぼすべし。さすれば汝、神の世界に導かれん』と。正義を貫くために、彼は戦うことを決意した。

必殺技

●マッドカッター
レバー↓←＋Aボタン。仮面を回転させ、そのまま相手に突っ込む。



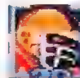
●マッドジャイロ
レバー↓↑＋Bボタン。仮面を回転させ、天高く舞い上がる。



●マッドマンアタック
レバー↓→↘＋Aボタン。精霊を呼び出し、相手にぶつけて気力を奪う。



―冷酷無比な殺人マシーン!!―
J・マキシマム



年齢：28歳
国籍：アメリカ
職業：フットボーラー
身長：215cm
体重：107kg
年代：1989年

幾度もMVPに輝く天才フットボーラー。クールでいつも冷静沈着かつその巨体から繰り出されるラフファイトで『殺人マシーン』の異名を思うがままにしている。また、ヘルメットの奥深く隠された素顔は誰も見たことがないという。彼がそのヘルメットを脱ぐときはいつの日か?

必殺技

●アーモンドサンダーショット
レバー←に溜めて↗＋Aボタン。ボールを相手に向かって力いっぱいぶん投げる。



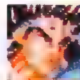
●アンダーアーモンドショット
レバー←に溜めて→Bボタン。ボールを相手に向かって力一杯蹴り飛ばす。



●ショルダーチャージングクラッシュ
→→＋Aボタン。満身の力を込めて相手にタックルする。



―燃やせ忍者魂!!―
ハンゾウ



年齢：26歳
国籍：日本
職業：伊賀忍者
身長：175cm
体重：69kg
年代：1581年

日本最強といわれる伊賀忍者軍団の若き頭目。『史上最強』になるために、己を過信せずいつも修業に励んでいる。生涯最強の敵フウマ、そしてあらゆるライバルに対し、鍛え抜かれた己の身体を武器に『史上最強』を目指す!!『俺は誰の挑戦でも受ける!!』

必殺技

●烈光斬
レバー↓→＋Aボタン。秘刀『マサムネ』から繰り出される気を手裏剣状にして打ち出す。



●光龍破
レバー→↓↘＋Aボタン。身体中の気を秘刀『マサムネ』に凝縮し一気に放つ伊賀流忍術最高奥義。このときの様子があたかも光龍が昇って行くように見えるため、この名がついた。

●忍法光輪渦斬
レバー↓↙←＋Bボタン。身体の四肢を伸ばし、高速回転させることによって、全身が鋭利な武器となり、そのまま相手に突っ込む。





―怒れる真紅の狂い龍!!―
フウマ



年齢：26歳
国籍：日本
職業：風魔忍者
身長：175cm
体重：70kg
年代：1581年

伊賀忍者軍団と双璧を成す風魔忍群の頭目。天性の才能によって修業しなくても負け知らずの日々を送っていたが、19歳のときハンゾウとの決闘に敗れて以来、ハンゾウを終生のライバルと決め修業に励むようになる。1年前の闘い『ワールドヒーローズ』での勝負では両者互角のまま終わったが、今また激闘への火蓋が切られることになった。『ハンゾウ!!俺以外の奴に負けやがったりしたら、承知しないぜ!!』

必殺技

●烈風斬
レバー↓→＋Aボタン。妖刀『ムラサメ』を超音速で振ることによって生じるカマイタチを相手にぶつける。



●炎龍破
レバー→↙↘＋Aボタン。伊賀忍術最高奥義『光龍破』をフウマが修業の末、体得したもの。基本的に『光龍破』と変わらないが、その気の色の違いからこう呼ばれる。



●忍法風輪渦斬
レバー↘↓↙←＋Bボタン。全身を高速回転することによって竜巻を作り出し、そのまま相手に突っ込む。



―うなれ!!正義の百烈パンチ!!―
ドラゴン



年齢：27歳
国籍：中国
職業：拳法家
身長：165cm
体重：50kg
年代：1967年

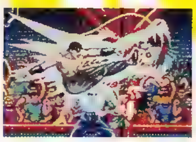
中国4000年の歴史が生んだ最強の拳法家であり映画スターだ。夢であったアクション映画スターになったのだが、その偽りの闘いの日々は彼に真の闘いを求めさせていた。そんなとき『ワールドヒーローズ2』の開催を知った彼は、自分の格闘魂を沸騰させる。スピーディな動きを生かした攻撃は対戦相手にとって脅威になるだろう。

必殺技

●百烈剣
Aボタン連打。音速で拳を何発も繰り出す。



●ドラゴンキック
レバー↓↗＋Bボタン。ドラゴンの気を身にまといジャンプキック。



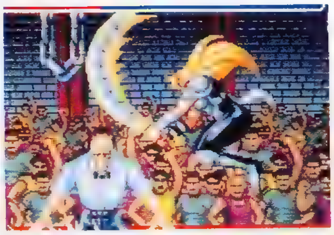
―超超お高い女王様!!―
ジャンヌ



年齢：19歳
国籍：フランス
職業：女剣士
身長：168cm
体重：53kg
B89・W59・H91cm
年代：1431年

剣術において右に出るものがいないほどの腕を持つ女剣士。「自分よりも強い男と結婚したい」という夢をかなえるため大会に参加するが、果たして理想の男性はみつかるのであろうか? 鎧に身を固めた防御力と聖剣の攻撃力を併せもつバランスの良い戦士。

必殺技



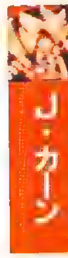
●オーラバード
レバー←に溜めて→+Aボタン。剣先から火の鳥を出して相手に叩きつける。



●フラッシュソード
レバー↓に溜めて↑+Bボタン。剣を変形させ、リーチを伸ばして振り上げる。



●ジャスティスソード
レバー↓に溜めて↑+Aボタン。剣に正義の気を溜めてジャンプ斬り。



ーおっかなオヤジ!!ー J・カーン

年齢:36歳
国籍:モンゴル
職業:覇者（闘士）
身長:170cm
体重:120kg
年代:1198年

大陸を席巻する覇王としての誇りを賭けて勝負に挑む。その最大の武器は持ち前のド根性で、危機に陥れば陥るほど強くなる彼を止められる者はいない。

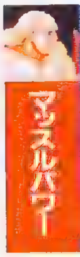
必殺技

●蒙虎覇極道
レバー←に溜めて→+Aボタン。肩を突き出して相手に向かって体当たりする。



●モンゴリアンダイナマイト
レバー↓に溜めて↑+Aボタン。片腕に集めた気を一気に地面に爆発させて近付いてくる相手を吹き飛ばす。





ー炸裂!!ジャイアントスイングー マッスルパワー

年齢:39歳
国籍:アメリカ
職業:レスラー
身長:200cm
体重:135kg
年代:1984年

すべての技が驚異的な破壊力を持つパワーファイター。常に強いものを求め、あらゆる大会に出場している。そんな彼が、あらゆる時代の世界の強豪が集うこの大会にでないわけがなかった。

必殺技

●マッスルボンバー
レバー←に溜めて→+Aボタン。相手に向かって猛然とダッシュし、ラリアットで相手を吹き飛ばす。



●トルネードブリーカー
レバーを一回転させてAボタン。目の前の相手を掴み取り、ジャンプしてそのまま落下、着地すると同時に背骨を叩き折る。



●ジャイアントスイング
レバーを一回転させてBボタン。相手を掴み、何回も振り回してから投げ飛ばす。





ー発進!!超無敵必殺ロボ!!ー ブロッケン

年齢:31歳
国籍:ドイツ
職業:軍人
身長:185cm
体重:200kg
年代:1922年

文字通り「鋼鉄の身体」を持ったサイボーグ戦士。身体のあらゆるところに武器を内蔵しており、冷静かつ、高性能電算機による相手の攻撃の裏をかいた攻撃を得意とする。特にその両腕から繰り出される多彩な技は相手を恐怖に陥れるだろう。

必殺技

●グレネードランチャー
レバー↙→+Aボタン。腕を外し、肘の部分にセットされているミサイルを発射する。



●ジャーマンミサイル
レバー↙→+Bボタン。脚の部分にセットされているミサイルを発射する。



●ハリケーンアーム
レバー↓→↘+Aボタン。手の指を伸ばし回転させて小さな竜巻を作り出し、相手を攻撃する。



●スパークサンダー
Aボタン連打。指先から10万ボルトもの高圧電流を放射する。





ー愛と至福の使者!!ー ラスプーチン

年齢:不詳
国籍:ロシア
職業:魔法使い
身長:180cm(?)
体重:68kg(?)
年代:1914年

すべてが謎に包まれた魔法使い。人々に闘いの空しさを伝えるために闘うことを決意する。膨大な魔法力を持って、その思いを人々に伝えることができるのだろうか?

必殺技

●ファイアーボール
レバー↓↘→+Aボタン。腕に火の精を集め、相手に発射する。



●サンダーボール
レバー←↙↓↘→+Aボタン。雷の精をボール状に固めて投げつける。



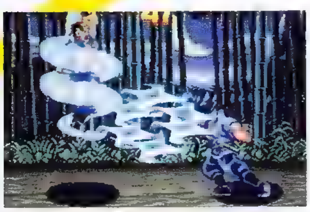
●アクセルスピン
レバー↓↙←+Bボタン。身体を横回転させることによって生じる遠心力を利用してカタートを水平まで持ち上げ、鋭利な刃物のようになったスカートの裾で相手を切り裂く。

デスマッチモードに新たなシステム登場!!

新たなデスマッチモードで変わったシステムが加わった。そのシステムとは**体力シーソーシステム**だ。どんなシステムかというと、相手にダメージを与えると自分の体力が回復するのだ。これにより、ギリギリの状態から逆転も可能だろう。

こまかい点については開発中なのでどうなるかは不明。したがって、これがすべてではない。まだ隠された、超オソロシゲなキャラもいるのだ。

次号を待て!!



"2"になって同キャラ対戦が可能になった。対戦熱冷めずといったところか。



セガからゲームファンの心を揺さぶるリアルタイプ格闘シミュレーション登場!

サイバーな舞台を背景に、6人の戦士が放つ闘いの炎…。ゲームの中に三次元空間を設定、縦横無尽の動きと多種多様な攻撃が可能な新時代格闘ゲーム「ダークエッジ」推参!!

ももやん

今、ゲームセンターには星の数ほど格闘ゲームがある中、このダークエッジは一味も二味も違うのだ。

みんなの求めていた、何かがあるはずだ。

なんといっても3D

このダークエッジの売りは、大迫力の3D視点だろう。

このシステムはどういうものかと説明すると、広大なフィールド(舞台ね)の中をプレイヤーは自由に動けるということだ。もちろん、奥に行ったり、手前に来て背中を見せることもできちゃう。

相手の周りをグルグル回ることもできるぞ。そう、まるで時代劇の立ち回りを見ている感じだ。



見て!画面の奥からやってきたんだよ!

そして、なんといっても速い。このゲームのもうひとつの売りはこの速さかもしれない。弾や、体当たり攻撃などはほとんど弾丸。かわすのは至難の業だ。

相手の方向を見ること それが一番大事

基本操作はレバーに5ボタン。弱強パンチに弱強キック、それにジャンプだ。

このゲームで選べるキャラクターは6人いる。その6人はさまざまな必殺技を持っていて、それぞれコマンド入力で技が出るぞ。

しかし、インストカードにのっている出し方は自分が右方向の出し方になっているが、自分が正面や右斜め前などを向いている時はどうすればいいのだろう?

通常←↙↓↘→と入れて攻撃するものを、正面を向いているときに出すには↑↖←↙↓と入れなければならない。

レバーを一回転させるコマンドは、最後に相手方向にレバーが入っていればOKだ。

6人共通の技として、投げや射撃がある。これらを使わないと相手に勝ちにくくなるぞ。それでは、それらを紹介していこう。

■**投げ**…レバーを相手方向に入れて強パンチ。近づいたら投げを使おう。

■**射撃**…レバーを相手と反対方向に少し溜め、相手方向+パンチボタン。中にはキックでも出せるものもいる。

溜め時間はわりと短く、連射できる。これは牽制に利用しよう。



「ヘイ!姉ちゃん、かかってきな」

■**しゃがみ攻撃**…レバー中立でパンチかキック。これで相手の上段攻撃もかわせるぞ。

■**防御**…上段、下段ともにレバーを相手と反対方向に入れる。反対方向ということを忘れずに。

DARK EDGEで生き残る方法

発売まではまだあるが、ゲームセンターにお目見えしたときに他の人よりウマくプレイするには次のことを覚えていてほしい。

■**戦闘のスピードに慣れる**

ゲームも出ていないのに慣れろというのは、ムリかもしれない。

しかし、このゲームは速い!とにかく速い。いままでの格闘ゲームにない速さだ。走っているF-1のドライバーの顔が見えるくらいになれば十分だ(そこまでしなくて十分だよ)。

■**相手の方向を常に把握する**

必殺技や射撃は相手方向でレバー方向がきまる。防御もだ。逆にグルグル相手の周りを回って防御方向やこっちの方向を乱そう。



M・E・KvsM・E・K
ミサイルの撃ちあいだ!!

この2つが大切だ。よく覚えおくよーに。

君の戦士は誰だい?

キャラクターは全部で6人。どのキャラも個性があって、とても魅力的だ。同キャラ対戦も可能だぞ。

キャラ紹介



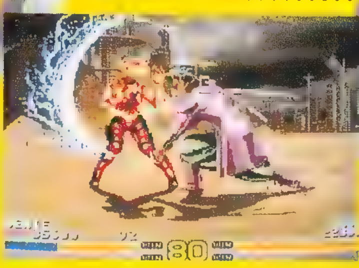
侍の精神と伝統を持つアメリカ人。雷斬剣と風雲丸の二振りの日本刀を使いこなす。

「能ある鷹は爪を隠す」の格言に従い、刀は最後まで鞘に納め、居合い抜きを信条としている。人間の精神を尊重しているので、機械仕掛けの武器を毛嫌いしている。

必殺技

■**雷斬剣**…レバー←↙↓↘→+パンチボタン。

0・05秒の超高速居合い抜き。放電効果により鋼鉄をも切り裂く。



ズバッ!これが雷斬剣だ!!

■**風舞陣**…レバー一回転+パンチボタン。

刀を水平に持ち、身体を高速で回転させる。

ガライアス



労働仲間の期待を一身に受け、終わりなき戦いに身を投じる。パワースーツは土木作業用強化服に軍から流れたパーツを組み込んだ。パワースーツはかなりの重量となりガライアスの力をもってしても、機動力は制限されている。

必殺技

■**クラッシュアーム**…パンチボタン連打。
アームを最高速で回転させながら前進し、進路上の敵を粉砕する。

■**ダイナマイト・ツアー**…レバー→←→+パンチボタン。
アームの動力を利用し、瞬時に倒立体勢に入り、全体重をもって相手を叩き潰す。



わかるかな？手前が攻撃してるんだよ。

ジーニィ

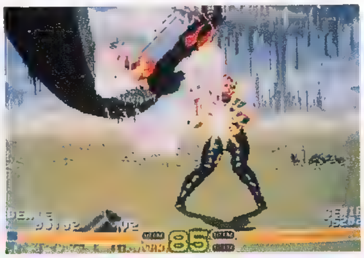


もともと良家のお嬢様だったが、戦闘のスリルに魅せられ、戦いに身を投じる。女性らしい美しさを第一に考え、身体を隠さず、筋肉の敏捷性をアップさせるバトルスーツを開発させた。身体に傷を付けないよう、相手の攻撃をくらわないことを一番に考えている。

必殺技

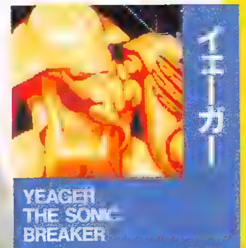
■**ダイヤモンド・カッター**…レバー←↙↓↘→+キックボタン。
ジャンプの瞬発力と屈伸の動きにより、ダイヤモンドすらも切り裂く破壊力を持つ。

■**ヘルダイブ・アタック**…レバー一回転+パンチボタン。
いったん垂直にジャンプしてから、身体全体を回転させ急降下する。



せんぷうきじゃないよ。

イェーガー



元戦闘機のパイロット。飛行中に負傷し、自ら飛行サイボーグとなる。体内にロケットエンジンを装備し、移動はホバリングで行う。

必殺技

■**ソニック・バースト**…レバー→←→+パンチかキック。
水平高速飛行で相手に突撃する。

■**ズームアタック**…レバー→←↖↑↗→+パンチボタン。
最大出力で垂直上昇し、敵を撃破する。



低空飛行で攻撃だ！

ブラッド



遺伝子工学により生まれた怪物。生物兵器として生まれてきたらしいが、真実は謎に包まれている。戦うことを本能としており、常に戦う相手を求めている。柔軟で頑強な肉体を持ち、特に投げ技に長ける。

必殺技

■**ブラッディー・スクリュー**…→←→+パンチボタン。
高速回転をしながら相手に突撃し、腕のひれで相手を巻き込み、切り刻む。

■**スーパー・パワーボム**…レバー一回転+強パンチ。
相手の精気を吸い込み、全筋肉を膨張させてから、相手の頭を何度も叩き付ける。



あと、3、4回叩き付ける。

M・E・K

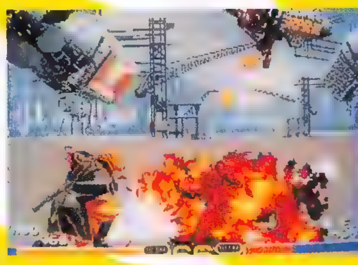


ヨーロッパ出身の傭兵。もともと戦争で徴兵され、重傷を負い現在の身体となる。傭兵として金を稼いでいたが、最近自分を戦地に送り込んだ悪の支配者の存在を知り、復讐を誓う。

必殺技

■**ビーム・キャノン**…弱強パンチ、弱強キック同時に押し続ける。キャノンが光ったら放す。
背中のキャノン砲にエネルギー充填し、発射する。

■**フライ&ファイアー**…レバー←↙↓↘→+パンチボタン。
いったん垂直にジャンプしてから、地上を掃射する。



空中からとは卑怯なり！



このダークエッジが発売されるのは3月ごろだ（4月かも…）。

いままでの格闘ゲームをすべてやった人も、そうでない人もやってみてくれ。面白さは保証しよう。

みんなでやろうダークエッジ対戦プレイ！

気絶しちゃうほど、おもしろいわ。





激闘がここに始まる。
タオ体道
ボタンを押したまま
レバーのみで攻撃できる
新感覚操作
Ta·o
Taido
TM
CHUCK
チャック
CHUNG
チャン老師
NAHOVA
ナホバ
HUEY
ヒューイ
HARRY
ハリー
MIKU
ミク
PAPA
パパ・ドミンゴ
MALCOM
マーカム
8人のファイターによるリアル対戦！
操作方法
○8人の中から1人選択して格闘開始。
○ボタンを押したままレバーのみで攻撃可能。
○前後の間合いによって変化する攻撃パターン。
200にあまる技を駆使して敵を倒せ！
○コンピューター対戦時に途中乱入可能！
○赤い体力ゲージが無くなるとゲームオーバー。
○1コインで体力ゲージアップ。
8方向レバー
パンチ
キック
A
B
気合いをためる
A+B
必殺技
相手から離れⒶⒷボタンを同時に押しつづける。
レバーを入れる方向(8方向)と押した時間(3段階)で24種の攻撃！
VIDEO SYSTEM
〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町45-1 TEL 075(723)0358代 FAX 075(723)0368

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST

4 No.88 April 1993

何だかんだといってもAOUショーが、やっぱり1年の始まりって気がするんです。AMショーで中ごろ、ゲーメスト大賞でしめくくり。
大賞からAOUまではもう休みにしちゃうか！ムリか！とにかく来月号はAOUを多角的に取り上げて総力特集をします。ご期待ください。



極めろ!!格闘スピリッツ!! ぶっちぎり超必殺気合弾!!

俺の行く手に敵はない!! 命知らずの超攻略!!

NEW GAME PATROL

餓狼伝説2大決闘!!

落とし物にご注意!

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内 ゲーメスト4月号

対戦奥義編 究極の格闘王を目指せ! ストリートファイターIIダッシュターボ

潜在能力を引き出せ!!

春麗

気功拳と空中スピニングばかりに目が行きがちだが、他の技とのコンビネーションも重要だ。今月は、その組み立て方について考えてみよう。

by FRS-N.O

気功拳は遠くから。これ基本

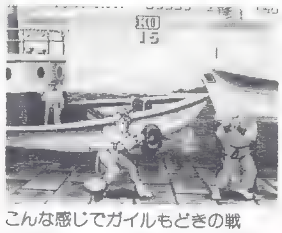
この技は、ヨガフレイムコマンドなので、出すのに一瞬遅れる。見た目ではちょっと下がって、しゃがんでから出すので読まれやすいし、結構硬直時間が長い。

さらに、リュウ・ケン・サガットのように、跳びこんできた相手を一瞬のうちに撃墜する技（昇龍拳やタイガーアッパーカット）を春麗は持っていない。

幸い、春麗はジャンプキック系が強い。となるとこれを使わない手はない。

そこで必然的に、気功拳で相手を跳びこませる状況にするには、一定の間合いで気功拳を盾にして追っていく方法が思いつく。もちろんこのとき撃つ気功拳は小パンチの遅いやつだ。

この体勢に持ちこむには、やはり遠めの間合いからが望ましい。

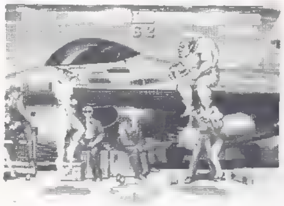

こんな感じでガイルもどきの戦法がとれる。

じゃあ、なにで撃墜すんの?

と、くるわな、普通は。とりあえず、相手が気功拳を跳びこえて、こちらへジャンプしてきたものとして話を進めよう。

当然、むこうのほうはジャンプしてくるわけだから、先ほどのジャンプキック系でいくとすると大体、登りのキックになる。ここで使うのが、大キックと中キック。

こちら側が跳びこむタイミングと位置は、写真②くらいの位置。大キックか中キックかは、相手との高度差、間合いの差で使いわけよう。


このあたりで跳びこんできたのをみてジャンプ!!


この高度差なら中キック。


これくらいなら大キック。


本田やブランカには登り大キックでOK（ただしスーパー百貫落としやV.Rや金ちゃんキックのときもあるので注意!!）

簡単に説明すると、遠いときは中、近いときは大キックと覚えておこう。ただし、対戦キャラによっても違いは生じる。ブランカや本田には、ほとんど大キックのほうがいいと思う。

気功拳を撃って、あまり追わないパターン

これは、気功拳は撃つが、数歩動いて待ったり、相手が跳ばなかったり、相手が垂直ジャンプで気功拳をよけて、すぐ跳びこんできたりした場合。

Ⓐガードしている場合

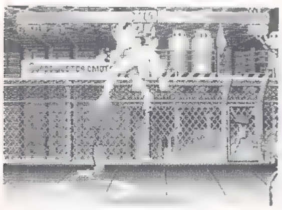

ここまで近づけば春麗の間合い、今までの闘い方でいこう。

これは、もうこっちも歩くしかない。こうなると、間合いは近いので、接近戦を駆使する旧春麗パターン（しゃがみ中キックや立ち中キックから接近戦でたたみこむパターン）に切りかえよう。

Ⓑ垂直ジャンプで気功拳をよけて、すぐ跳びこんでくる場合

こういう相手には中の気功拳を撃つか、小でも少し離れて気功拳を追うようにしておく。

垂直ジャンプでよけて、跳びこんできたら――それがリュウ・ケンなら特に――思い切って空中投げを狙ってみよう。


結構吸いこむよ（ただし、空中竜巻に気をつけよう）。

実は、ターボになって春麗の空中投げは広く（ダッシュよりもII寄りの感じ）なっているのだ。もちろん、登りのキック系で返してもいい。間合いと相談してみよう…。

空中スピニングバードキック


これだけ高けりゃかなり安心だ。

一番つかうのは乗っかりの落ちぎわに使用して逃げる。

さらにこの空中スピニングの利点は、空中竜巻とちがって落下のときも、着地する手前までスピニングバードの体勢で落ちてくるところだ。これを使って追ってきた相手に百裂キックを当てたり、近ければそのまま投げたり…といろいろ工夫してみよう。

※下に溜めているときに斜めジャンプしてキックボタンを押すと空中スピニングになって「俺やってねーよ!!」バチン!!ってなことになるので、お気をつけあそばせ…。

三段攻撃について――ジャンプ大パンチ掌底百裂の楽な出し方――

今までうまくできなかったとか、ターボになって速くなって出しにくくなったと思っている人っていませんか?

そういう人は、つぎのようにやってみよう。

●斜めジャンプしたらひきつけて大パンチを出し、着地する寸前に大パンチ（掌底）と小キックを同時に連打する。

え?大パンチと小キック同時じゃ½の確率でジャンプ大パンチ→小キック→百裂にならないかって?…なりません。

春麗の小キックと大パンチは同時に押すと、必ず大パンチのほうが優先される（似たものでリュウ・ケンの立ち小キックとアッパーがありますが、これもアッパーが必ず優先される）からだ。

今まで律儀に掌底の出かかりをみてから小キック連打してた人も、これで楽に出せたでしょ。ジャンプ大パンチ→百裂になっちゃった人は、連打時期が早すぎるぞ。

新戦法を旧戦法に織りまぜて闘おう!!

ターボでは、気功拳がついたので、いわゆる「待ち」キャラがいなくなった分、相手は攻めこんでくる。気功拳をうまく使って相手に近づき、春麗の得意の分野の接近戦に持ちこもう。

スピードと昇龍拳で
相手をかく乱せよ!

ケン

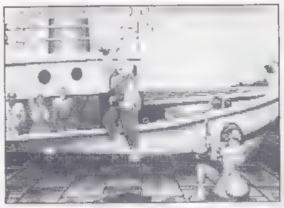
新技・空中竜巻を有効に活用し、着地昇龍拳を含みに相手の裏をかいて攻めろ！　隠し技・小足払い→アッパー昇龍拳も超破壊力だ!!

by YOU.A

昇龍拳→昇龍拳に投げを組み入れる

ターボではスピードアップにともない、着地のスキの小さいケンの昇龍拳は、利用価値が格段にアップしたといえる。相手側は昇龍拳のスキに返し技を入れるのがさらに難しくなり、昇龍拳空振りまたはガード→昇龍拳には警戒を強めてくるだろう。

そこで、昇龍拳の着地後、ほとんど技をだして来ない相手には、裏をかいてつかつかと歩み寄って投げに行ったり、さらに逆をついて数歩進んでから昇龍拳を打ったりする攻めが効果的だ。


手をだして来ないなら投げに行ってしまおう。

これらの攻めは、戦闘中に相手のクセを見切り、それに合わせて組み立てていくことが重要。1回試しに昇龍拳を空振りしてみて、技を出さないような相手なら、2回目は投げに行くというように攻めよう。

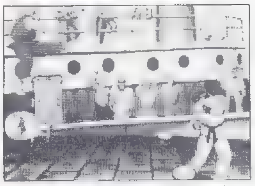
空中竜巻を有効に使う

ターボになって、リュウ・ケンには空中竜巻旋風脚という新技が加わった。この技自体は下降時に返し技をくらいやすく、特別強いわけではないが、敵をかく乱する手段としては使える。とくにケンの空中竜巻は技の時間が短く素早いので、着地後の投げや昇龍拳と合わせて効果的に使っていこう。やや離れた間合いから跳び、下降中に攻撃されないような位置に着地して、そこから昇龍拳を含みに使うと効果的だ。

また、攻撃だけでなく、空中竜巻は危険回避にも使える場合がある。

例えば、対リュウ・ケン戦で波動拳先読みがはずれ、登り蹴りや昇龍拳をくらいそうになったとき。とっさに出せば、登り蹴りは返り討ちにすることがあるし、昇龍拳ならダメージの大きい1000点（根本）昇龍拳は避けられる。

さらに、鳥カゴにはめられて遅い飛び道具を跳びそこねたーと思ったときも、バックジャンプ空中竜巻でピンチを切り抜けることができる。


鳥カゴにされたらとりあえずバックジャンプ。当たりそうなら竜巻でかわせ。

逆に、相手が空中竜巻で来た場合の返し方は、正拳（遠距離での大パンチ）が届く範囲なら、早めに大パンチで相手の着地前に当てるのが安全。近ければアッパーになり、背中側に降りられて反撃されることもない。足払い系で返そうとするとタイミングが難しく、思うツボにはまりがちだ。


アッパーは強い。早めに出せば背後を取られることは少ない。

跳び蹴りの変化に注意する

ダッシュからターボになって変化した技としては、跳び蹴り（斜めジャンプ大キック）が挙げられる。跳び蹴りはおもにくらい判定部分が変えられ、ダッシュよりも弱くなった面が多い。

①登り蹴りを過信するな

敵の遠い間合いからの跳び込みに対し、絶対的な強さを持っていた登り蹴りだが、上からかぶせられるような攻撃に極端に弱くなったといえる。対リュウ・ケン、ブランカ戦などで、相手の跳び込みに万全のタイミングで登り蹴りを合わせても、相討ちになるケースが非常に多くなった。

対策としては、登り蹴りに行かずに踏み込んで大足払いで転ばせたり、相手の着地後投げを狙ったりするといい。

②やたらに跳び蹴りを出すな

くらい判定が変化した関係で、ジャンプ中に跳び蹴りを出さなければ、昇龍拳に当たらない間合いが存在してきた。波動拳を先読みしての跳び込みがはずれたときは、遠めの間合いなら、昇龍拳を読んで跳び蹴りを出さずに空振りさせることも可能だ。

小足払いアッパーを使いこなす

リュウ・ケンの小足払いからアッパー（立ち大パンチ）へは、普通はまず連続技にならない。しかし、特殊な操作によって、くらいからくらいの連続技でつながることが判明した。

実は、アッパーを出すときに小キックと大パンチのボタンを同時に押すと、なぜかアッパーが早く出て、連続技として成立するようになるのだ。これを利用すれば、小足払いからアッパー昇龍拳で一気にピヨリを狙える。


起き上がりに立ち小キックをめりこませる。やや早めにだしておくこと。


すぐにしゃがんで小足払いにつなぎ…。


立ち上がってアッパー。このとき小キックと大パンチを同時に押す。


そのまま昇龍拳へ。操作は難しいが破壊力は抜群。

具体的な使い方としては、相手の起き上がりに密着して立ち小キックをめり込ませておき、小足払い→アッパー昇龍拳につなぐ。相手が必殺技や投げに失敗すると、すでにピヨピヨ確定という恐ろしい連続技だ。

ここで、起き上がりに立ち小キックを使うのは、小足払いより攻撃判定の出ている時間が長く、必殺技を出しにくいためだ。

もし、相手が起き上がりに投げなどを狙わず、手堅くガードするような相手なら、裏をかいて立ち小キック→投げ、立ち小キック→小足払い→投げなどに切り換える手もある。ただし、このような攻めは、最近は「投げはめ」と呼ばれて嫌われる風潮が強いので、場所や相手を考慮して使い分けるようにしよう。

起き上がりに狙う連続技として、立ち小キック→小足払い→アッパー昇龍拳は、間合いが離れてしまうため、キャラによっては入りにくい相手もいる。その場合は、かわりに立ち小キック→しゃがみアッパー昇龍拳を狙うといい（しゃがみアッパーのときに小キックと大パンチを同時に押すこと）。これならどの相手にも必ず3段が決まるが、やや コマンド入力のタイミングが難しいかもしれない。

このほかのおもな使い方としては、やはり相手の起き上がりに跳び込み、空中で技を出さず、着地していきなり小足払い→アッパー昇龍拳でピヨらせるというものがある。無敵の必殺技を持たないキャラに対して特に有効だ。

なお、これらの連続技については、昇龍拳を（大）波動拳に起き換えれば、そのままリュウの技として活用できる。

バイソンやったらまたバイソン

（某CMより）

M.バイソン

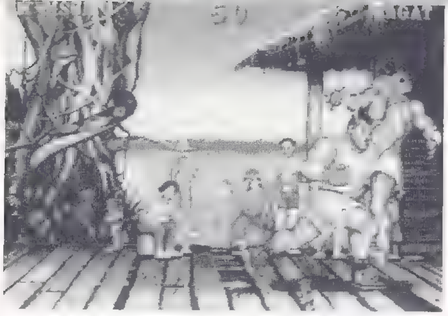
一度新生ターンパンチの楽しさを知ったら病みつきになること間違いなし！くるっと回ってなんでも抜けてこう。

by バイソンドランカー F-GLD㊋

全国1000万人のバイソン使いのみなさん、こんにちは。「自分のバイソンをもっと強くしたい」そんなあなたのためのページです。

さて、ターボになって対戦がガラリと変わったバイソン。えっ、なにも変わってないって？確かに見た目は全然変わらない。しかし中身はいろいろ変わっているんだよ。やっぱ人間、外見より中身だよね。

おっと前書きが長くなってしまったが、バイソンの対戦攻略を始めよう。



いけぇー。

ターンパンチを使いこなせ！

ダッシュではあまり使えない技だったターンパンチ。ターボになって、とても使える技となって帰って来た。ダッシュと比べて変わったことは**後ろを振り向いたときに無敵になる**ということだ。このターンパンチをうまく使っていくことがバイソンマスターへの第一歩だ。さて、どのように使っていくのか見ていこう。

飛び道具を抜けろ

そう、このターンパンチ、ありとあらゆる飛び道具をすり抜けることができる。これによってトリカゴ状態からの脱出が可能になった。さらに至近距離でタイミングよく出すと、相手の硬直状態にターンパンチをヒットさせることができる（少し読みが必要だけど）。

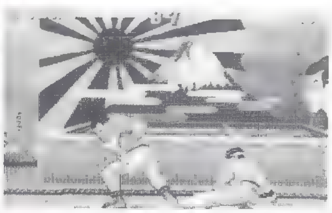
飛び道具抜けは最低限マスターしておこう。



波動拳を抜けてぇ……クリーンヒットオオ。

足払いをすかせ

無敵ということはもちろん、足払いもすかすことができる。大抵の人は「相手に近づかれたら、とりあえず足払いを出そう」という考えを持っている。そんな相手にはおもむろに近づいてターンパンチという戦法が使える。でも、あまり多く使うとバレるので多用は禁物だよ。



ターンパンチに大足払いを合わせてくれるマヌケなリュウ。

ターンパンチで何でもかわせ！

例えばE・本田のスーパー頭突きもターンパンチでかわして確実にヒットさせることができる（でもタイミングが難しい。素直に立ち小パンチ連打で返したほうがいいかも）。

他にも大道芸だが、ベガの強のサイコクラシャーもすり抜けることができる（超ムズ）。



これも抜けられる。

ターンパンチ その他変更点

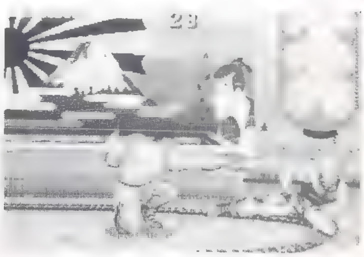
あと気づいたのがダッシュに比べてターンパンチがたまりやすくなっていること。スピードのせいもあるが、例えばファイナルターンパンチ、前はラウンドスタート前からずっとためて残タイム30位で出たが今回は40位で出すことができる。

強力なターンパンチを相手にたたきこもう。

超・低空兵器 しゃがみ中キック

バイソンの地位を大きく変えたもう一つの技、それがこのしゃがみキックだ。この技は何といってもバイソンのもつ攻撃の中で一番低く、対足払いの武器としてとても使える。さすがに、敵の足払いを見てから当てることはとても難しいので、近距離でたまに出すのが効果的な使い方だ。対ガイル、リュウ・ケン、ザンギなどの足払いにはよく決まるので狙ってみよう。

今までしゃがみ大キックばかりにたよっていた下方向の攻撃だが、ターボではこの技と組み合わせてうまく使おう。



この距離でしゃがみ中キック。



ヒットオオ。

待ちバイソンを覚えろ

バイソンは攻めて攻めまくるキャラだと思っている人もいるだろうが、待つと弱いんだよ、これが。待ちは相手を端に追いつめてからやるとさらに強い。飛んで来たら早めのダッシュアッパー、しゃがみ大パンチまたは立ち中パンチで返していく。

ダッシュストレートも早くなって見切られにくく、体力削りに使える。

攻めと待ち、この2つをう



おらおら、待ちバイソンだぞー。

そして、対戦でのバイソンの地位は…

前作同様、ほんの少しつらい位置にあるようだ。でもバイソンは確実に強くなっている。もちろんあの連続技も健在だ（ジャンプ大パンチ→立ち小キック→ダッシュアッパー×2→立ち大（中）パンチ他）。

一度敵をサンドバッグにする快感を覚えたら、もう君もバイソンドランカーの仲間入り。君もこの麻薬のような楽しさを体験しよう。



二人そろってターンパンチ。正面で「カシャッ」

今度のザンギはすばやいぞ、
しか〜しみんなも…

ザンギエフ

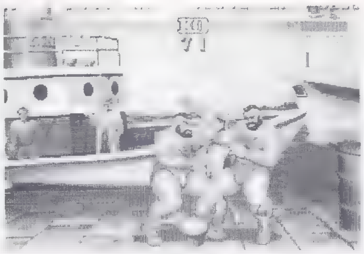
基板がバージョンUPするたび
パワーダウンしているという噂も？

by いなりん

まずは前回の訂正をすこし…

3月号・16ページのザンギエフのところの左上の写真の横に「強下タイガーショット…」と書いてあるが、実は"弱下タイガーショット"の誤りである。

また本文中で「ハイスピードダブルラリアットでは、サガットの上タイガーショットをかわすことができない」と書いてあるが、"非常に難しいが不可能ではない"のである。それと通常のダブルラリアットとの違いで一つ書き忘れたが、ベガのサイコクラッシャーアタックとはほとんど相討ちになってしまう。


こんなところで当たるんですよ。手よりも肘のが痛そうだねー

あと、通常技の変更点は斜めジャンプ小キックだけど書いてあるが、近い間合いでの立ち小パンチの振り降ろす肘に攻撃判定ができて、頭上方向に強くなっている。しかし、立ち小パンチの連打が連続技になりづらくなったような気がする。

基本戦法といきますか！

実はダッシュとあまり変わってはいない。ただ、他のキャラに新たな技が増えているので、その対処法を覚える。

これについてはまた後ほど書くとして、あとは斜めジャンプ小キックからのスクリューが割と使えるので、常に頭の中に入れておこう。

新たな必殺技のハイスピードラリアット（以後㋖ラリアット）とダブルラリアット（以後㋩ラリアット）はどのようにして使うか?㋩ラリアットは主に対空兵器として使うとよいだろう。飛び道具をよけるときはほとんど使わないようにしよう（時と場合によるが）。

㋖ラリアットは主にフェイントに使う。相手の足払いを誘って（または相手をちょっと迷わせたりして）スクリューの間合いに入って吸ってしまおう。


この私にそんな技はきかぬ！はい、吸ってあげましょう。

ターボでは技の威力が減り、スクリューを3回入れただけでは相手の体力を全部奪うことはできなくなった。そうでなくても画面端でスクリューをかけるときは、左端では左に、右端では右にかけてスクリューはめにもっていきたい。


端に向かって跳べるようになれば、大きな武器となります。


ピシ、ピシ、スカ。これが多いんだよねーターボは。

スクリューがどちらに跳ぶかは、ボタンを押したときにレバーが入っている方向である。このテクニック（というほどのものでもないが）もぜひ使えるようになっておきたい。

相手によっては、これができると画面端でスクリューをかけ続けられる。

あと、気のせいかもしれないが、ターボではダッシュのときよりもピヨりやすい。ひどいときにはボディプレス→しゃがみ小パンチ2〜3発でピヨらせることもある。

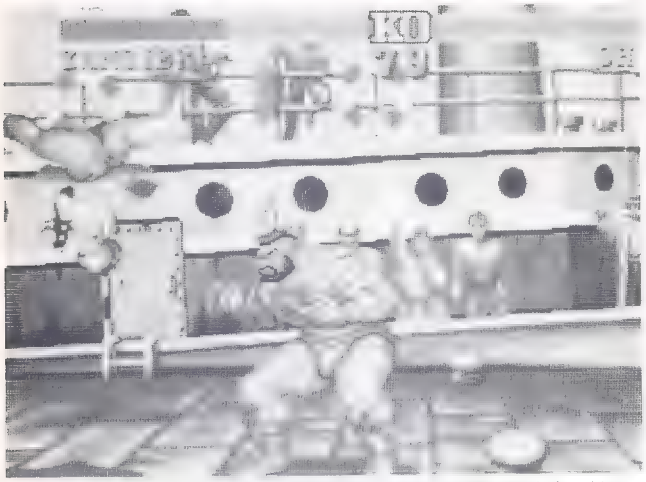
立ち小パンチ連打がはいりづらくなったので、めくりボディプレスのあとは立ち中パンチ→立ち小キック→大足払いなどをいれるのがよい。

各キャラごとの闘い方！

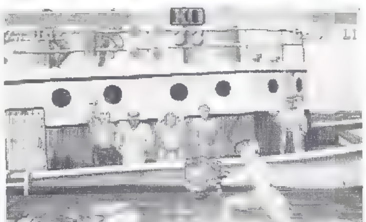
ここではターボになって闘い方の変わったキャラを中心にキャラ別に見ていこう。

●春麗

ダッシュでの相性はザンギがやや不利かなというところであったが、さらに飛び道具まで使われた日にゃ…。気功拳の対処法はとりあえず㋖ラリアットでOK。しかし、こちらが倒れているときなどに撃たれて春麗がすぐ動けるときはガードしたほうがよいだろう。


こういうときは素直にガードしたほうがよい。へたに回ると痛いめに…。

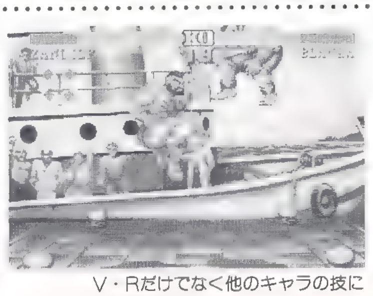
のっかりの後の空中スピニングバードは、すぐに出されたら追いかけていきスクリュー。怖ければ立ち小パンチなどで落とすのもいい。のっかりの後遠くに逃げようとして、少し跳んでから空中スピニングバードを出そうとしているときは、頭突きやジャンプパンチなどを当てよう。


はいペチッと。そのあと小技をガードさせて"ぶんっ"。

●ブランカ

バーチカル・ローリング（以後V・R）は、頭上にきたら頭突きor立ち小パンチで返せる。また少し前のとき（ガードになる）は立ち小パンチorジャンプ中パンチ、遠いときはジャンプ中パンチor着地に大足払いorスクリューだ。

このV・Rのおかげで、起き上がりにめくりボディプレスで攻め込むのがさらにやりづらくなった。起き上がりはしゃがみ中パンチからのスクリューなどを狙っていこう。


V・Rだけでなく他のキャラの技にも使える登り中パンチ。

●ケン

ターボになってさらに使われる回数の増えたケン。ザンギにとっていやなのは、スピードがはやくなったことだ。昇龍拳の空振りをスクリューで吸おうとして昇龍拳をくらったことが君も一度はあるだろう。

とにかくケンのスピードに慣れること。そうすればダッシュと同じ闘いかたでよい。空中竜巻など好きな技で落としてやろう。着地をスクリューで吸ってもよい。

今月はスペースの都合で3キャラしかできなかったが、他のキャラもだいたいダッシュと同じ闘いかたでよいだろう。

ストリートファイターIIダッシュターボ

対戦待ち族のための課外授業

対CPU戦勝ち越し講座

溜めなし、究極の見切り、超反応速度!!対戦待ちしてて終わらないための対CPU講座だ。

文：FRS-NO

使用キャラ	キャラ別対策
リュウ・ケン	引きつけて波動拳
春　麗	遅気功拳→元キック（遠くから）
E・本田	待ち本田→スーパー頭突き、百裂
ブランカ	V.R、ローリングアタック（引きつけて）
ザンギエフ	スクリューパイルドライバー （跳びモード→しゃがんで待ち、ダブルラリアット）
ガイル	ソニック→足払い
ダルシム	遠距離ヨグファイヤー→立ち中キック
M.バイソン	立ち大パンチ（跳びモード＋くぐってヘッドボマー）
バルログ	しゃがみ大パンチ（遠くから）
ベ　ガ	サイコクラッシャー

さすがCPU、溜めいらずのローリング、V・R（バーチカルローリング）で大幅にパワーアップ!!

VS ブランカ

一連の行動の中にバーチカルローリングが加わった。続けて攻撃をくらうと、すぐピヨらされてしまうぞ!!

バーチカルローリングに気をつけろ!!

今回、ターボで増えたブランカの技にバーチカルローリングがあるが、コンピュータも、この技を使ってくれる。

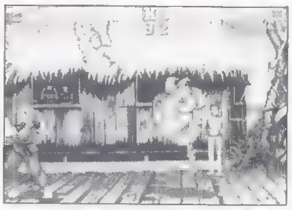
主に、波動拳連打していると、波動拳を跳びこすように使ってくる。リュウ・ケンならこれを利用して、遅い波動拳を撃ち、バーチカルローリングの着地を大足払いで転がせるといい。ただし、ブランカが跳びモードに入ったら、くぐって投げなどを狙ってもいいが、くぐろうとしたところを正面から近づいて逆にかみつかれたりするので気をつけよう。

バイソンや、バルログなどは遠くから立ちパンチや、しゃがみ大爪で攻撃するようにする。ダッシュ時のパターンがそのまま使える。

起き上がりに跳びこんでいくと、必らずと言っていいろどバーチカルローリングで迎撃してくるので、完全に技を重ねておくような跳び方にしよう（結構、甘いと相打ち、ってなことになるので自信のない人はやめておこう）。


バルログなら、しゃがみ大爪を遠くから出すだけでいい。


中のバーチカルローリングに対して返し技を狙っていこう。


小のバーチカルローリングが来たら次は中でくるぞ!!

「はどー…エイ!バン!!ゴスッ!!!…ピヨピヨ」

VS エドモンド本田

ダッシュで飛び道具の前に、なす術なしだったCPU本田。スーパー百貫落としで、対CPU戦最強キャラへと変身!!（か?）

どこかで見たようなぐるーんドスコイとスーパー百貫落としに注意だ!!

スーパー百貫落としを、コンピューターにも導入したことによって、かなりやっないになってしまった。

大まかな攻撃法はないものの、ダッシュでの「発狂モード」が、ターボになってかなり高い確率で発動される。

このため、昇龍拳などの強力な返し技を持つものは、これを待っても良いだろう。

基本的に、どういうときにくるかというと…

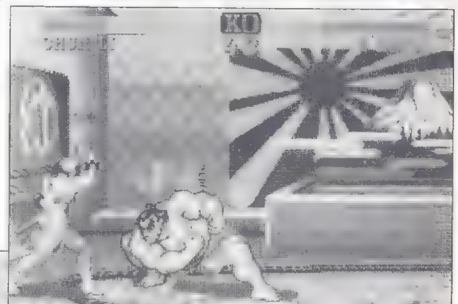
①こちらが飛び道具を連発した場合。

②こちらの技が当てられるギリギリの間合いで技を出し続けたとき

③スタートする前から、レバーを上方向に入れっ放しにしていた場合。

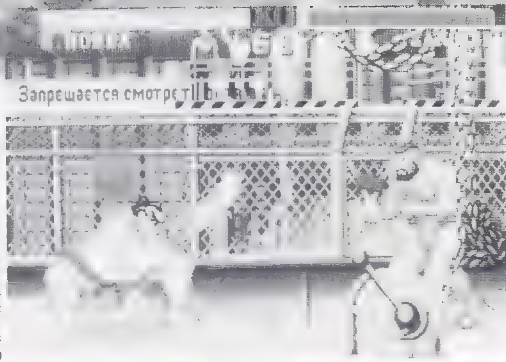
などがある。①は、事前にこちらの飛び道具を数回ガードするのでこうなったら危険信号だ。②も①と似たようなときに起こり、③は絶対ではないが…。あとは、スタートよりも少し近い間合いで小パンチを出すと親の総取りをしてくるので転がす（春麗用）などの方法もある。


バイソンは立ち大パンチを遠くから当てる。


ピンタなど素早い技で本田の親の総取りを誘発する。


しゃがみ大パンチが空振りした本田に向かって歩いて投げる。

使用キャラ	キャラ別対策
リュウ	遠距離遅波動拳→大足払い
ケ　ン	斜めジャンプ大パンチ→昇龍拳
春　麗	立ち小パンチ→元キック
E・本田	前後に動いて大百裂
ブランカ	遠距離ジャンプ大パンチ→大足払い
ザンギエフ	立ち小キック→スクリュー
ガイル	中足払い→サマーソルト
ダルシム	しゃがみ中パンチ→立ち中キック
M.バイソン	立ち大パンチ・立ち小パンチ→しゃがみ大キック
バルログ	斜め大キック→垂直大キック落とし
ベ　ガ	ヘッドプレス→投げ



本田でなるなら大百裂張り手のみで押せるぞ。

「うわーい、チ・カ・ヨ・ル・ナ!!」

VS ザンギエフ

以前にも増した見切りのするどさに、くらい投げ（スクリュー）バリバリで帰ってきた猪突猛進野郎！

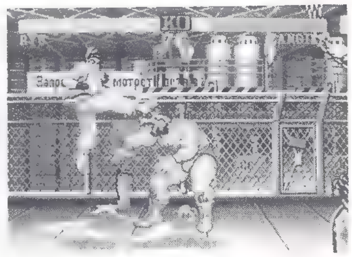
基本は垂直ジャンプからの攻撃で

今回は、またパワーアップされた。まずハイスピードドラリアット。飛び道具を遠距離で撃つと、これでかわしてくる。そのまま近づいてくるが、このときは、足払い系を置いておけばよい。ただ、しゃがんでいるだけでは、スクリューでそのまま吸われてしまうぞ。

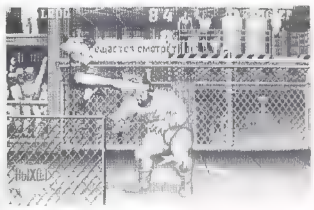
全キャラ共通のパターンで垂直ジャンプからの攻撃があるが、ガードされた場合や当たった場合、スカッた場合などのために、着地したらすぐ足払いを置いておこう。今回は、垂直ジャンプキックを当てても安心できない。ダッシュよりもCPUザンギエフはくらいスクリュー（orくらい投げ）を多用してくるためだ。

ジャンプするかどうかの判断もつきにくいので、無用心に跳び道具連打はさけよう。

近づいたら、足払いなどで離して（スタート直後の間合い以上）再度攻撃のチャンスをうかがおう。



リュウなら垂直大キックキャンセル空中竜巻でOK。



バルログはレバーを上に入れたまま垂直大キック

使用キャラ	キャラ別対策
リュウ・ケン	垂直ジャンプ大キック→空中竜巻（中足払いキャンセル波動拳）
春　麗	垂直ジャンプ大キック（かかと落とし）
E.本田	大百裂張り手
ブランカ	垂直ジャンプ大キック
ザンギエフ	立ちスクリュー
ガイル	ソニックブーム→ラウンドハウス
ダルシム	ヨガフレイム
M.バイソン	立ち大パンチ
サガット	立ち大パンチ
バルログ	垂直ジャンプ大キック
ベ　ガ	ヘッドプレス→投げ

対戦では弱くなってもコンピュータの強さは健在だ!!

VS ベガ

ターボでのCPUベガはダッシュ並みのパワーを維持している。油断は禁物だぞ。

ヘッドプレスを誘うのだ

ターボになっても、基本的にダッシュのCPUベガ戦の攻略は使える。

ただし、一度転ばせてジャンプ攻撃をガードさせて足払い、というパターンはできない（足払いで転ばない）。

しかし、ベガのヘッドプレスを誘って立ちガード→ベガの落下を攻撃、というパターンがまだ使える。

表を見てもらえるとわかるが、しゃがみ中キックを何度か出すと、ヘッドプレスがくる。しかし、注意してほしいことは、この中キック、ちゃんとベガにガードさせるか当てるかしないとできない。空振りすると、サイコクラッシャーがくる。

とりあえずしゃがんで待ち、ベガの歩いてくるところに表の技を入れる。早すぎると空振り、遅いと投げられてしまう。

また、画面端へ行ったら斜めに空ジャンプ（技を出さないただのジャンプ）して着地投げ、という戦法も有効だ。



しゃがみ中キックを何度か当てる。



そのうちヘッドプレスがくるので立ちガード。



ベガの落下を投げる。

使用キャラ	ヘッドプレス誘発の技	ヘッドプレスをガードした後
リュウ・ケン	しゃがみ中キック	投げ、昇龍拳
春　麗	しゃがみ中キック	投げ、空中投げ
E・本田	しゃがみ中パンチ	投げ、登り大キック、パンチ
ブランカ	しゃがみ大足払い	登り大パンチ、キック、かみつき
ザンギエフ	しゃがみ中キック・パンチ	スクリュー、投げ、つかみ技
ガイル	しゃがみ中キック	投げ、ジャンプ大パンチ、キック
ダルシム	しゃがみ中キック	投げ、せっかん
M.バイソン	しゃがみ中キック・パンチ	ヘッドボマー、しゃがみ大パンチ
サガット	しゃがみ中キック	投げ、タイガーアッパーカット
バルログ	しゃがみ中キック	投げ、スターダストドロップ
ベ　ガ	しゃがみ中キック	投げ

ボンバーを場面によって使い分けろ！

後半戦突入！

グリッドシーカー

ゲーム後半になってくると、ザコといえどもあなどれない攻撃をしてくる。当然、出現即破壊だ。

RIK君
図・しもでん

グリッドシーカー。このゲームを、単なる超撃ちまくりゲーと思ふなかれ。ボンバー使いまくりゴリ押しゲーと言ふなかれ。

というのも、先月号にも書いた通り、プレイヤーの連射速度とプレイ時間が、ゲームの難易度に非常に深く関わっているからなのだ。

連射速度

これは、プレイヤーの連射量を一定時間毎にチェックして、その量に応じて難易度を調節するというもの。

つまりは、弾をどれだけ撃ったかで、ムズかしくなるのだ。だから、敵の少ない所でムダ弾を撃つのはできるだけ避けよう。

プレイ時間

これは聞いてのとおり、プレイの時間で上昇する難易度。初めのうちは弾を撃たないザコが後半でバリバリ弾を撃ってくるのはこのためだ。

プレイ時間が長びく原因はボス戦なので、このことを考えると、ボスは速攻で倒したほうがいいことになる。

…そんなわけで、以上のようなことを考えつつプレイすれば、一層プレイが楽しめるだろう。

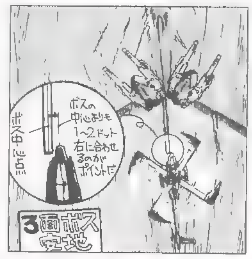
前回の訂正

●1面ボス（タランテラI）は、前面の砲頭からレーザーを出す、と書いたのですが、実際は出しません。

●ザコヘリは、2面からホーミング弾を撃ってくると書きましたが、実は、1面でも泳がせておけばホーミングを撃つことが判明。

●3面ボスの安地（ど真ん中の下）は、たまーに死んでしまう場合があることが判明。

しかし、私はそこでめげずに3面ボス安地改を作り出すことに成功。図を見てもらえば完ペキです。図の位置よりも左に自機がいると弾に当たってしまうので、ど真ん中よりちょっと右にずれた位置、と考えてくれればいい。



では、もう一度4面からくわしく見ていくことにしよう。

4ラウンド 都市上空

先月とはやり方が変わったところを中心にやっていこう。まず、スタート直後の中型機。

奴と正面きって戦うのはムズいので、それなりの前準備が必要。直前に出る色チェンジアイテムで、グリッドの色を赤にしておこう。さらにボンバー2発はほしい。

そして、奴が浮上して来るときに先行でボンバーを重ねておこう。奴の第1波の弾のタイミングが見切りにくいので安全策を取る。

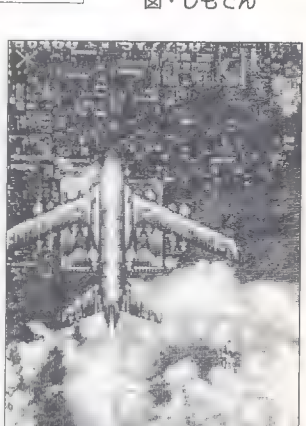
そしたらあとは奴のバラまく弾を吸収しつつ、本体に撃ち込めばよいのだ。ザコヘリが画面にたまってきたらボンバー。ノーミス時のこいつらはかなり強くなっているので、必ずボンバーだ。

ここでボンバーを使用するために、3面クリア時にボンバーを最低1~2発はストックしておこう。

次の中型機が出るまでは、ボンバー補給タイムだ。敵弾を吸収しまくろう。

中型機が来たら、まず初めに撃ち込む。そして下にいる戦車に弾を撃たれそうになったらボンバー。さらに撃ち込みをすれば壊れてくれる。機雷をできるだけ破裂させないよう速攻で倒せ。

しばらくボンバー補給タイムのち、3機目の中型機がくる。3機目は1機目の奴と同じタイプなので、同じようにボロボロ落とす弾を吸収して、ヘリが多くなったなぁと思ったらボンバー、でいい。ボンバーが2発あったら速攻で壊しても可。


奴の弾は速くて怖いから、早速ボンバー。

4面ボス 超大型戦車ランドクラーケン

この面は中型機が強くてボンバーを使いまくってしまったので、ボスまでにボンバーがたまっていないかもしれない。しかしぜんぜん大丈夫。最後の中型機を倒してから、ムダなくためていけば、最低でもボンバー1発はあるはず。1発あれば余裕。

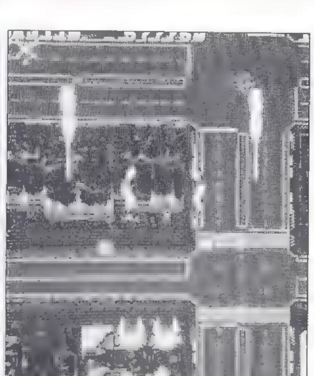
ボス1段階目の主砲の弾は、8方向に分裂する弾が2発時間差でくる。

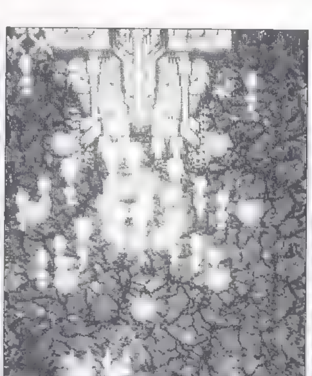
これは、ボスの正面で待ち、1発目が分裂したら弾1コ分左に動き、すぐさま2発目が分裂するのでさらに左へ動く。

第3波までは、これで簡単にかわせるのだが、第4波は慣れていないと避けるタイミングがシビア。慣れない人はここでボンバーを使用する。

ボスが2段階目に入っても、ずっと真ん中で待とう。

ボスが左右から出す通常弾は、真ん中にいれば大丈夫。問題は中央の弾だ。


このザコたちから弾をもらおう。

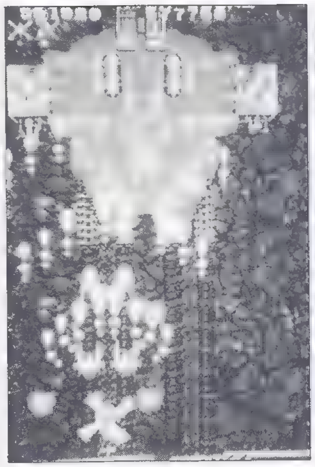

破裂したらスッと左へ。


さらにスッと左。見てからでは遅いのでタイミング重要。

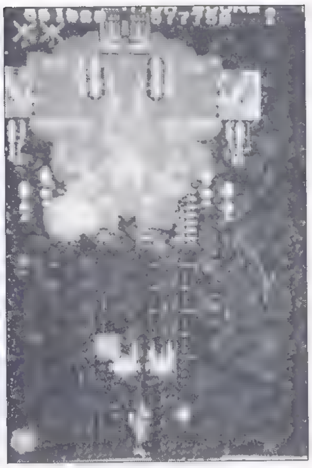
中央の弾は4発ずつ撃ってきて、それが2パターンある。1回目にくる弾は、4発目の弾だけが真ん中に飛んでくるので、4発目だけをスッと右へ避ける。

2回目の弾は、2発目と3発目が真ん中にくる。これをスッと今度は左に、ちょっと大きめに避ける。

あとは右、左、右、左とくり返し避けるだけ。真ん中のポジションをくずさないようにすればオッケー。



今度は左だ。ちょっと斜めに飛んでくるんでちょっと大きめに避けよう。



これは右へちょいとかわすだけ。

5ラウンド
夜景都市上空



この敵は意地でも倒せ！この後つらさが全然変わる。

夜景がとても美しい面。だが、ザコが強いぞ。

最初のほうに出てくる三角のザコ。3WAY弾を出してくる奴。こいつの1匹目がサポートキャラのアイテムを出す。これだけはぜ——ったいに取ろう。この面の必須アイテム。

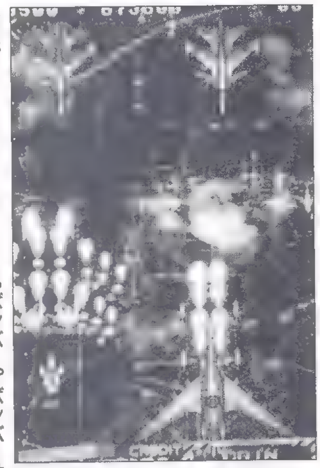
サポートキャラさえ手に入れば難しい所は2つだけ。

1つは、中型の青いザコ+緑色のザコが左右2匹ずつの編隊でくる所。

この編隊は上から下へ直線的にしか移動しないので、左右どちらか片方だけを倒すようにする。もう片方は、サポートキャラにバリアがわりになってもらうのだ。

それでもホーミング弾がくるときがあるので注意は必要。サポートがいないときは安全のためボンバーね。

もう1つは、後半何回か出てくるザコヘリ。出たらすぐ撃つことが必要。遅れると撃ち負けることがあるぞ。



この編隊。この場合左側だけを倒すのだ。

5面ボス モスキート

ボスは大型の戦闘用ヘリコプター、モスキートだ。

攻撃は、まず通常弾を左右のプロペラあたりから3WAY。それと、本体の前面2コの砲台から1発ずつ連射、のどちらか片方を一定時間ずつ出してくる。

特殊攻撃は火炎放射。本体の先っぽから扇状に放射してくる。

例によって、中央下でボスの動きに合わせて動きつつ通常弾を吸収する。

そして炎が真ん中まで来たらボンバー。ボンバーは通常弾で十二分に補給できる。

火炎砲台が壊れると、ボス第2段階になる。

こうなると、通常弾はプロペラからの3WAYのみになる。あとは変形して出てきたサンダーキャノン（小型ヘリを出して小型ヘリに放電する）が主な攻撃。

サンダーキャノンは、小型ヘリさえ壊せば出すことはできないので、自機のショットパワーがあれば何てことはない。3WAYに注意して楽勝。

パワーがなくても、十分たまったボンバーを使えば負けはないぞ。こいつちょっとボ



ここでボンバー。ボンバーはすぐまた溜まるからムダ使いしていい。

残ボンバーボーナスを狙ってステップアップ

5面まで来たところで欲張りなあなたのためにちょっとひと息。面クリア時の残りボンバーボーナス5万点の取り方を見てみよう。

●1面

1面は、ノーボンバーで簡単にいけるはず。ボスの出す火の玉は、自機を狙うものと一定方向にしか出さないものの2種類があることさえ分かっていれば。

●2面

ボスの大きい火の玉の誘導をうまくやるのがポイント。波状の赤いウェーブは、大きく左右に避ける。

初めに撃ってくる通常弾が実はくせ者。通常弾の砲台を壊すまでは気が抜けないぞ。経験上中央下で待って大きく右にかわしてやるほうがやりやすい、と思う。ノーボンバーがつらいボスの1つだ。

●3面

3面ボスは前述の安地で簡単にボーナスはとれる。しかし多少時間がかかる上、ボスが自爆してしまうときもある。時間がかかると難易度は上昇するので、そのあとがちょっとつらくなる。点数優先ならともかく、クリア優先なら狙わないほうがいいかも。

●4面

ボスをノーボンバーで倒せば取れる。さきほど慣れないうちはつらいと書いたところの弾さえ練習してかわせればいいのだ。タイミングを覚えてがんばろう。

●5面

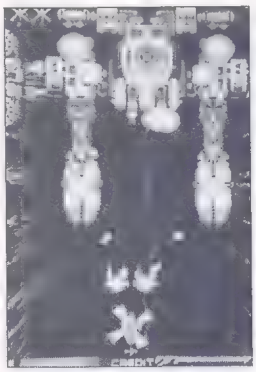
もしかしたら、一番ボンバーボーナスの取りやすいボスではないだろうか？ショットパワーさえあればボンバーを使う必要はないので（変形後）、フルゲージまで溜まってから倒すだけなので楽。

●6面

取れないことはないと思うのだが、ノーボンバーでこのボスを倒すのはつらすぎる。となると2段階目でねばる！つーことだ。よほど自信がある人はどーぞ。

一応私は1～5面までは取れたぞ。基本的にボスでボンバーをためることができるのだから、誰でも狙えるハズだー（ただしショットパワーがあるとき）キミも狙ってみてはいかが？

次回はできればサポートキャラボーナスをやりたいなあ。

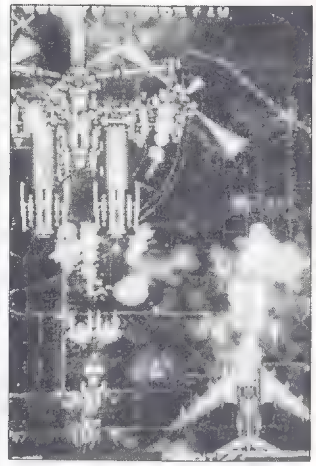


通常弾を見てると火の玉が…火の玉を見てると通常弾が…。



これをやって死ぬのはバカバカしい。が…、

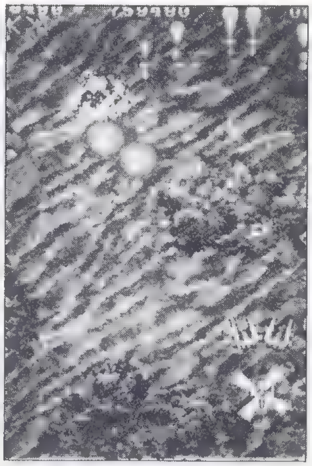
スにしちゃ弱すぎない?といった感じだ。

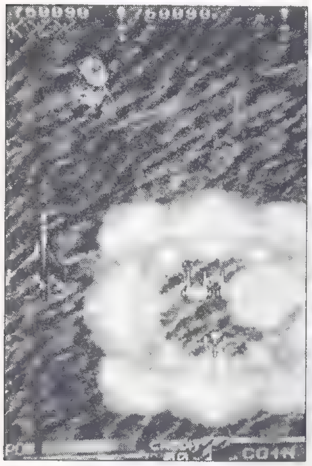

小型ヘリをショットで撃てる状態ならこれで勝ち。

6ラウンド 砂漠

高速スクロールのステージだ。地上の戦車がいそがしいぞー!

初めに空中ザコのラッシュがあったあと、ここからが本番だ。地上戦車が数多く出現してくる。

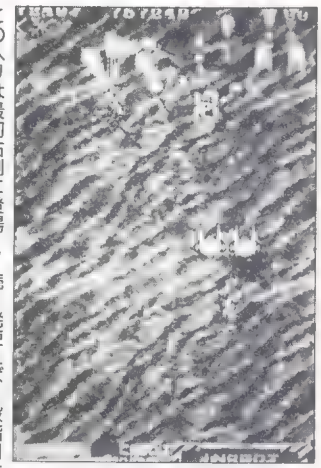

左側の戦車は画面上に出現させないように。


空中ザコが来たらボンバーGO!

戦車ラッシュ地帯は最初、画面右寄りで目の前の戦車のみを撃ち、反対側の戦車は無視する方法を取る。

この方法で進んでいくと、つらい地点がある。そこはボンバーを使用するのだが、ボンバーを使うタイミングは、背後から空中ザコ2機が出現したとき（写真参照）だ!

その後しばらく難所はないので、同じように右寄りで進んでいく。すると今度は例のホーミング弾を大量発射するザコヘリが出てくる。


ここでボンバーを使用だ。なるべく戦車も巻き込んで使え!

このヘリは最初右側に登場し、次は左側、中央に1機、さらに中央に2機、といった順で出現する。

この中でつらいのは2回目の左側に登場する奴。

左側にヘリが出たらすぐ撃ちに行きたいところだが、左に行くと戦車が画面内に出てきてしまいきびしい。ここはヘリが出たらボンバーを使って戦車ごと一掃してしまおう。

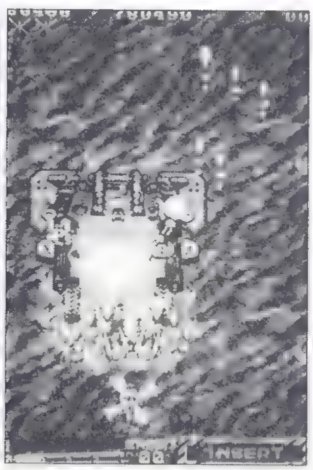
6面ボス スタッグビートル

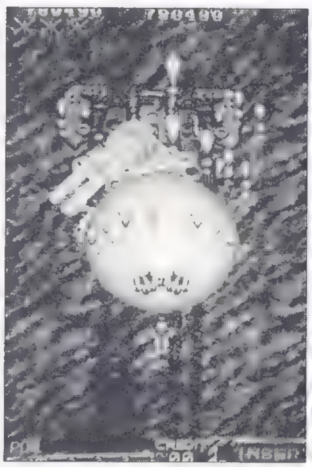
ボスに行く前に、やっておくことがひとつある。

ここまで、グリッドの色は赤で来たが、ここで色を黄色に変えよう。直前のヘリの出るあたりで出てくる色チェンジで忘れずに変えておこう。でないとボスで泣きを見るぞ。

ボスのスタッグビートルは、これまでのボスと同じく2段階の攻撃をしてくるのだが、1段階目が特に強い!巨大な可動式主砲の弾はボンバーでしか消せないし、側面の2カ所の砲台からはバラバラ通常弾を出す。そんなわけで、まともにこれをかわすのはムリだ（言い切り。特にノーミス時は主砲の弾数が増えるので一層）。

ここで登場するのが黄色のボンバーだ!赤より出ている時間が長いし威力もある。連続2発使えば1段階目は壊れてくれるはずだ。主砲はボンバーで消えるので撃ち込みに専念できる。


ボス登場時。このときに打ち込みー


ボスがこのへんまで下がったら主砲を撃ち出すのでボンバー×2。

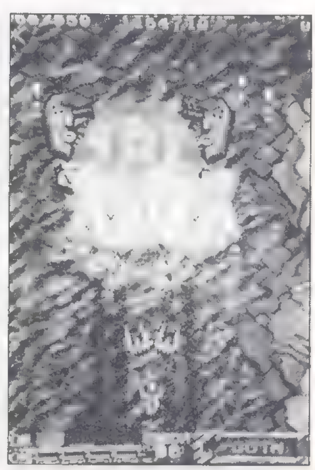
第2段階は、主砲が壊れて本体から緑色のバラまき弾（吸収不可）＋側面の砲台の攻撃となる。

この緑色の弾は、ボスに対して真下が比較的安定で、左右から一発ずつしか飛んでこない。それさえよく見てかわせばなんてことはない。

問題は側面からの通常弾。これが自機を狙ってくるせいで、緑弾ばかり見ていられないのだ。

基本的には緑弾を見て、避けたい方向に通常弾がきてしまったらこれはもうボンバー!

しかし、次の面は最終面。この面クリア時にボンバー2発は残しておきたいところ。


緑弾はこのへんでよく見てかわす。

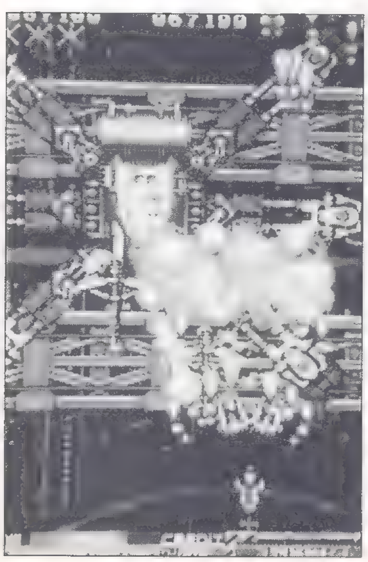
最終面——…は来月、てわけで

最終面攻略は、次回のこのコーナー（先月もそんなこと言ったような…）でやります（予定）。

では、最終面でつまってる人のためにひと言。

●6面ボスを黄色でクリアしたら、始まってすぐ赤に戻すこと。

●中ボス（タランテラII）のレーザーは、自機の撃った弾を吸収して反撃してくるのだ。つまり、そのレーザー砲に弾を当てないようにすれば、中ボスはレーザーを撃てないのだ。これを知っているのと知らないのとでは違ってくるぞ。じゃ。


めくらめっぽう撃っててもダメなのだ。

君は100倍を拝めるか？

GUNNAIL
ガンネイル

©NMK

これまでにない画期的な得点システム「M・S・S」を採用しているこのゲームを、今回は誰にでも高得点が出せるようにソフトかつハードな攻略でいこう!!

担当:ガンネイル普及の会会長どんちゃん　協力:同普及の会工作員E. T!イイタ

今度のNMKの挑戦、それは「M・S・S」だ!!

1月下旬に発売された「ガンネイル」、もう君はチャレンジしてみたかな？プレイした人はもう知っているかもしれないが、インストカードを見なくてもすぐにプレイできるゲームなのでこのMSSというシステムに気づいていない人もいると思われる。よって今回は攻略の前にこのシステムについてじっくりと説明していこう。「シューティングは苦手だよぉ」なんて人も安心するがいい、なぜならばこの私自身苦手ジャンルだけどがんばればなんとかなるという証明になってるからだ。

「M・S・S」、それはこう訳す。「命を削って点を稼ぐんや!!」

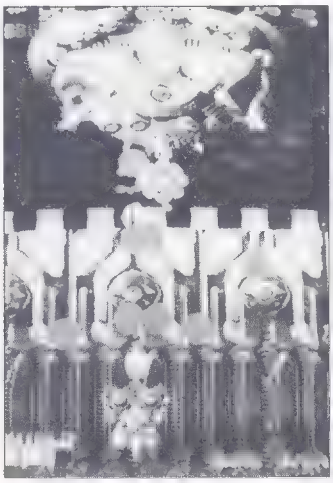
いきなりこんなことを書かれて困惑してる人もいるだろうから順をおって説明しよう。

このゲームの自機はシールドを装着している。それゆえに残機というものはなく、自機がやられたらハイそれまでよ、さよ～なら～ってわけだ。当然シールドが多ければ多いほど（ちなみに最初は3つ、以後4つ、5つとエクステンドするのだ）安心してプレイできるのだが、そこにこのシステムが関係してくる。

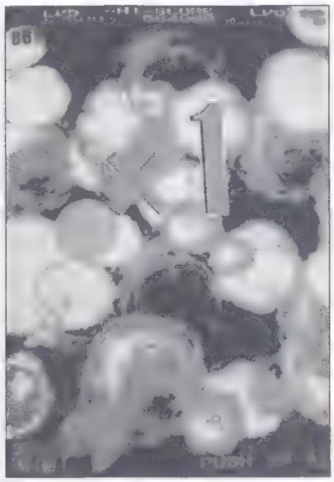
ためしに1面をノーミスで抜けてみる、お～ボスが壊れたぞ、よしよし…ありゃ？なんだよこの「×1」ってのは一体。

実はこの「×1」というのはボスの得点にかかる倍率をあらわしている。この場合1面ボスの点が1万5000点だからそれがそのまま得点になっているのだ。

この倍率は残りシールド数が少ないほど、またゲージのMAX値が多いほど高くなっていくのだ。もう稼ぐしかかって感じだね。



1発くらっただけだと倍率はかからない。これならもっとくらったほうがいいぞ。



アレレ？何だよこの1倍ってのは…、ほとんどくらってねえのに…。

点のためならぁ～◉ 究極倍率を目指せ!!

今まで自分で出したことはなくても、人が対ボスでモノスゴイ倍率を出してるのを見た、という人は少なくないだろう。ここではその倍率の出し方もバッチリと解説しよう。

やり方はいたって単純（簡単と言わない所がミソ）、シールドの数をゼロにしてずっと進んでいけばいいのだ。

詳しい条件を説明すると、1面中においてノーシールド状態で撃墜した数がその面での総撃墜数の80％以上をマークし（表示はされない）、さらにノーシールド状態でその面をクリアすればいいわけだ。

さらに細かくいえば、初期条件で30倍、シールド4で50倍、そしてシールド5で何と100倍（!!）の大倍率となるのだ。稼ぎ命のプレイヤーは思わずヨダレが…。



おお、すばらしい!!（©いなりん君）

基本システムを理解することがクリアへの最短距離だぞ!!

このゲームは全8面の1周END構成となっていて、自機の武装はセミオート式のメインショットとボンバーがある。メインショットはアイテムにより、青のワイド、赤のサーチファイアーおよび紫のレーザーと変えられ、10段階にパワーアップする。

ステージや場所によって武器をとりかえていくのが理想的だが、慣れないうちは赤のサーチファイアーで行くのがいいと思う。敵をサーチするのでパターンを覚えていなくても何とかなるからだ。

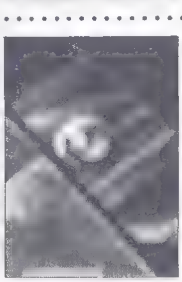
また読者の皆さんが一番気にしているであろう難度だが、ミスしていない状態が一定時間続くとランクが1つずつ上がっていき、最高16段階目までである。普通にノーミスでプレイしていると3面後半あたりで最高ランクとなるのだ。



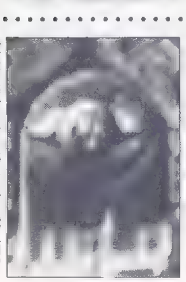
パワーアップアイテム、10段階に上がるぞ。



これはボムアイテム。8つまでたまる。



ショットチェンジ。同色を取るとボーナス。



最後にボーナスアイテム。面クリ時に得点に。

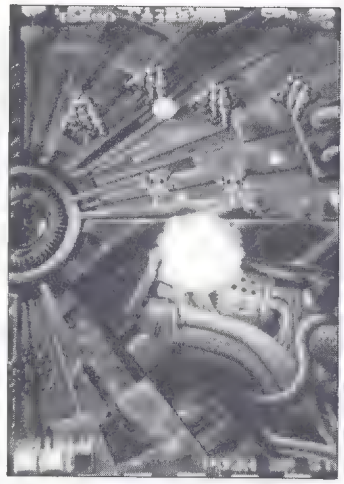


いきなり削る、削る。マニアックなプレイだ。

ちなみに全面中2回あるスペシャルステージ（タイマー表示される面ね）ではランクは一切上がらないぞ。
　ランクを下げる方法、それはダメージを受けることだ。1回ダメージを受けるとその時点で最低ランクにまで落ちるのだ。しかし各面に最低ライン難度の一定の基準値があり（例えば1面は1で2面は2という具合に）、その最低ラインよりは難度は落ちない。このランクを利用した楽なクリア方法は後述してあるので見てほしい。

STAGE1・まずはウォーミングアップだ

　さてと、ここから攻略にいくわけだが、基本的に今月は点を稼ぎつつのプレイで行きたいと思う。イキナリでちょっとツライかもしれないがガンバッテくれい！

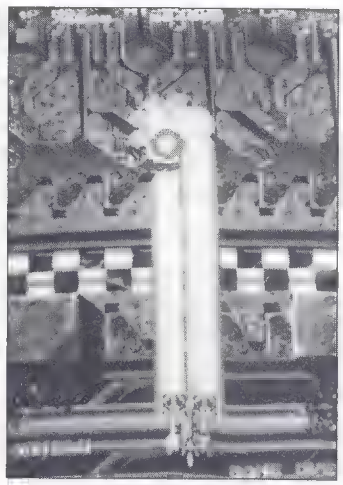


ダメージを受けたところ。自機からアイテムが2個出てくるぞ。



サーチファイアー強し、逃げながら撃てるのがGOODだ。

　まずはいきなりシールドを3つ全部はずす。はずし方としてはまず左上に行き戦闘機に当たり、次に右上から出るアイテムキャリアに重なりながらくらう、最後に左上からの中型機と重なればよい。当然ながらくらったときに出るパワーアップ等はシールドがなくなるまで取らない。意味が全くないからだ。
　シールドがなくなって警告音が鳴りはじめたら（この音がまたプレッシャーをかけるんだよな）いよいよ戦闘本番だ。とりあえずはどの武器をとってもよいが、できるだけ青→赤→紫ととっていこう。同じ色を続けてとるとボーナスが入るのでそれも忘れないように。
　この面では特に難関といえるような場所はないのだが、唯一気をつけたいのが戦車や移動砲台等の地上物である。これらは攻撃自体は大したことがないのだが、自機に対して弾を撃ったりする反応が少し早く、場所によっては上に重なって弾を封じたりすることが不可能だからだ。
　戦車はともかく移動砲台の場合ここでは連射してくるのでレーザーで速攻で破壊してしまおう。これを超えるともう1面ボスはすぐそこだ。



この砲台は先制攻撃で一気にカタをつけよう。

稼げ!!時間のある限り1面ボスで30倍だぜ！

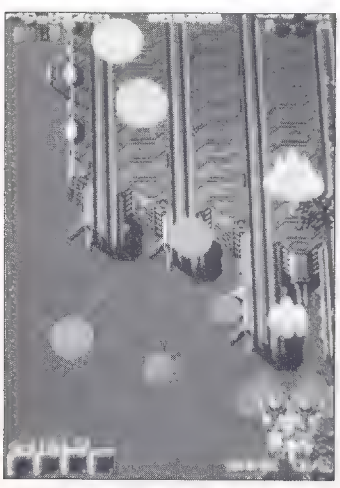
　このゲームのボスキャラたちはほとんどが数段階の形態および攻撃パターンを持っている。
　このボスも当然そうなのだが中央先端部分から出す弾はショットで壊せる上に1個800点入る。ノーシールドなら2400点も入るってわけ。
　これで稼がない手はない、とりあえずレーザーでこの弾をチョン、チョンと撃っていくと（当然先端砲台は壊さないようにー）ボスが下にさがってきて3回目の弾を出しながら変形する。変形後はまず中央左右の丸い砲台をレーザーで壊してやる。すると中央からの8WAY弾および前部左右からの9WAY弾と中央の弾の攻撃となるがよけるのは比較的ラク。先端砲台を壊さないように上部弱点を攻撃してカバーを壊しておこう（時間ギリギリまで稼ぐため）。もちろん先端からの弾をしっかり撃ってやること。ちなみにこの弾を30回ぐらい出すとボスは逃げていってしまうのでその直前に壊すように。15回目の弾を撃つときが少しコワイが9WAY弾は出たときに少し自機を横にズラすと当たらない。覚えておこう。31〜32回目あたりから撃ち込めばまずボスには逃げられない。1面クリアで90万点ぐらいいけば合格だろう。もっと上も狙えるぞ!!



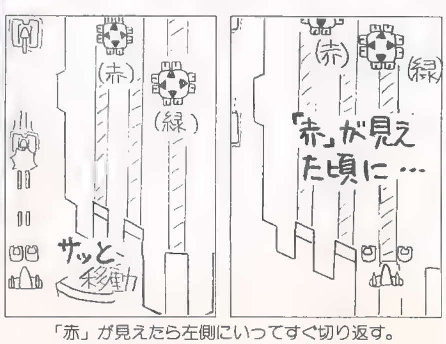
このぐらいまで撃っときゃ稼ぐのも安心。

STAGE2・指ならしは終わり、でもまだまだ弱音を吐くなよ!!

　この面もまずはシールド削りから始める。4回削るわけだが3回目にアイテムキャリアに重ねて削った後左下の戦車2台を確実に破壊すること。でないとノーシールドになったとたんに後ろから狙われるハメになるぞ。
　そのまま進むと海に出るのだが、右側に移動砲台が2台（緑と赤）出てくる。ここがこの面の最難関だ。
　まず武器は紫か赤をとっておく。そして移動砲台が見える前から右上に自機を位置させて連射、移動砲台（緑）を撃ちつつ下へ移動していく。
　そして移動砲台（赤）が見える頃に一度左へいき、小型艇を撃ってすぐに画面中央に切り返すと「赤」が3WAY弾を四方に出す（自機の位置には関係ないぞ）のでそれをちょうど真ん中と右の弾の間でよけてやる。
　すると「緑」が連射弾を撃

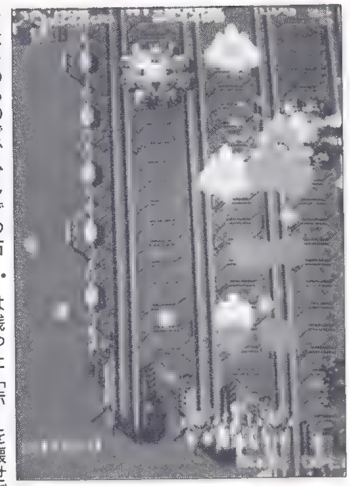


まずこの位置で連射して…



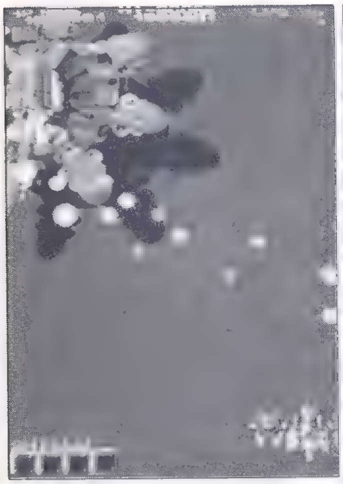
「赤」が見えたら左側にいってすぐ切り返す。

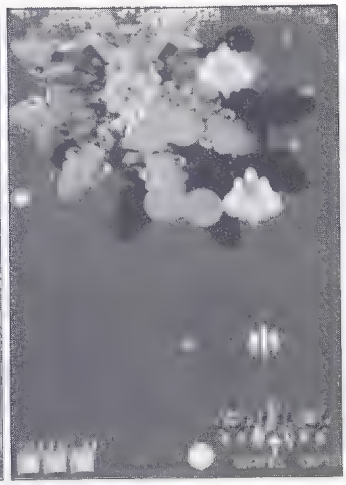
ちはじめるので、少しずつ右へ移動、ちょうど右端にいったあたりで弾が途切れるので左に切り返す。これで「緑」はもう壊れているハズ。あとは残った「赤」を壊せばOK。ボンバーは使わないぞ。
　あとはボスまで楽に進める。武器は赤にしておくように。


でもって3WAYをこのあたりでよけよう。

速攻命!!2面のボスキャラはオクトパス君(仮称)だ!

今の所ノーボンバーの攻略中心だが、本当の所別に使ってもよい（どうせまたシールドを削るしね）。ただ、こんな所でボンバーを使っていると先が思いやられてしまうので（マジで後半はツライぞ〜ー）ノーボンバーで行くぐらい楽勝になろうってワケ。
　まずボスは左側から出現するので左端で連射している。ボスが出てきている間連射しているとすぐにカバーが外れて左右に意味のない（一瞬なので気づかない人もいるかもね）5WAY弾を出す。
　その後自機を狙いながらポツポツと弾を出してくるが軽く左右に動いてよけながら撃っていると、突然ボスの8本の足（?）が光り出す。これからいよいよオクトパス君の発狂タイムだ。これはキツイ。
　ボスの発狂攻撃は時計回りに3回、次に逆時計回りに3回、という具合に弾をバラまいてくる。最初の3回は右下で、次は左下でよけながら撃ち込もう。フルパワーなら初めの3回でボスはあの世行き、50倍はイタダキだ。この面クリアで200万を超える（208万ぐらいは出せるぞ）のでシールドもエクステンドする。

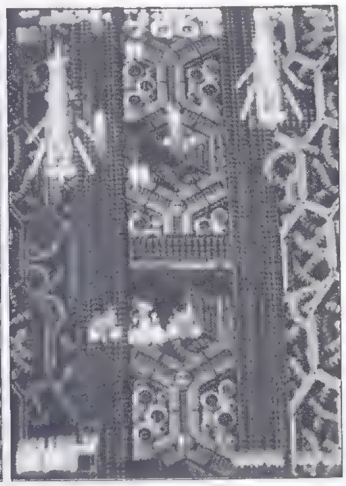

イッツァショーターイム!!簡単だが見てる分には超アチョー。

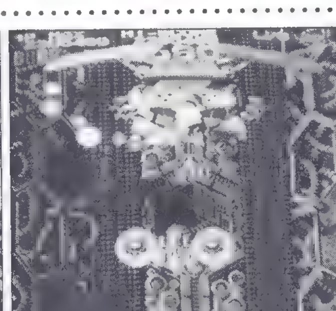

この弾、はたして意味があるのか？

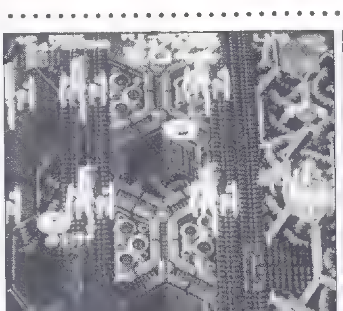
スペシャルステージ!! 爽快にするもしないも君次第だぞ!!

2面を超えると画面中央上に突然タイマー表示が!ここはスペシャルステージ、ボーナスエリアだ。
　なぜボーナスステージではないかというと、一応自機が死ぬ要素があるからだ。しかし、要領よく進んでいけばこの面は実に稼ぎがいのあるボーナス面となるぞ。
　ではこのスペシャルステージにのみ登場するアイテムの「スーパーアクセル」について説明しよう（富山敬調で）。
　このアイテムを取ると一定時間だけ敵の出現テーブルの回転が早くなる。つまり、どんどん取っていけばこの面の中ボス（このステージは中ボスのみでボスがいないのだ）に早くたどりつく、というわけだ。この意味はやってみればよ〜くわかるハズだよ。
　とりあえずシールドを削るわけだが削れたときに出るアイテムはとらないほうがいいってことは1面でふれたが、スーパーアクセルだけは別。このアイテムは加速しながら下へ流れていくのでうまく拾っていくことが必要。動きをパターンにしよう。
　シールドをすべて削った後に下方から右、左の順でコンテナ型の装甲車が出てくる。一番下で重なって撃てばレーザーなら弾を出される前に倒せる。ヤバイと思ったらすぐに離れること。
　この後中ボスが出てくるが、ボンバーを使ってでも速攻で倒すこと、後でおいしい目を見たいならそうしなきゃダメ。
　ボスの後はうれしいアイテムキャリアの大群が。右端2列目の奴の出すスーパーアクセルを取って稼ぎまくりのボムとりまくりで一丁あがり!!


一応弾を撃たれることを考えて少し離れてやったほうが無難だ。


スーパーアクセルを取ればどんどん敵が出てくる。速攻でいこう。


ボスがこの弾を撃ってるときにボムを使って倒してしまおう。


この面ではこいつらに重なってもやられない。重要なテクだぞ。

ただクリアしたい方のために、ワンポイントアドバイスを…

前に述べた通り、このゲームはランクがどんどん上がっていく。それを下げるにはシールドを削るしかない。よってここでは、どこでどうランクを下げるか例を示そう。
　まず1面をノーミスで抜ける。そして2面でシールドゼロにして30倍を取ってシールド4つに、あとは5、7面でボムを使い切ってからダメージを受けてランクをおとす。
　こうして7面最難関〜8面で200万いけばエクステンドする、というわけだ。
　てなことで今度は4〜6面あたりを徹底攻略したい。しかしこのゲーム、ラスボスの100倍を見た人は何人いるのやら…、皆さんガンバレってなわけで以上次号へ…。

最後のとどめだ！受けてみろー!!
天地を喰らうII ～赤壁の戦い～

君はこれらの技を知っているかい？

武将たちの知られざる技

ただなぐって投げ、だけじゃ面白くない 天地IIのあまり知られていない技の特集だ。これで、天地IIの新たな世界が見えてくるぞ。

右へ左へ 投げ分け編

このゲームの主な技となる連続技（パンチ×2→投げ）。パンチ中にレバーを上か下に入れておくと投げてくれるのだが、キャラによって投げる方向が違う。関羽と魏延はレバーを下に入れていると向いている方向に（右向きだと右に投げる）、上に入れておくと後ろに投げていく。趙雲は逆でレバー上で前に、レバー下で後ろに投げる。しかし、張飛だけはレバーを上に入れても下に入れても前に投げる。それじゃあ、張飛は後ろに投げ分けられないかというと、そうでもない。実は張飛にも連続技からの後ろ投げがあった。

やり方は簡単、レバーを上か下に入れながらパンチ、そして2回パンチをして敵をつかむグラフィックが出たときに向いている方向と逆方向にレバーを入れる（右向きなら左上、左、左下のいずれか）。ちょっとタイミングが難しいがマスターするとクリアが楽になるぞ。



ほいっとパンチからバックドロップ。

極めろ！ 張飛のスクリューパイルドライバー

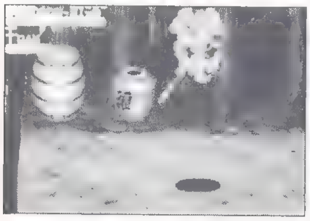
出し方は敵の近くでレバーを一回転させてパンチボタンだけで、出すのは超ムズである。そこでこのスクリューパイルドライバーの極意を伝授しよう。

まず敵との間合いだが、近すぎるとレバーを回したときに敵をつかんでしまうので少し間を広くとる。きっちりと合わせて、レバーを回す。その回しかたは右向きのときは右から始まって右上↓上↓略↓下↓右下↓右と逆時計回りで回そう。この逆で回すと、下↓上と入ってしまい粉砕拳（ダッシュストレート）が出てしまうのでやめておこう。

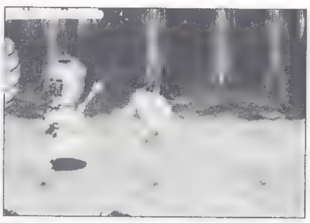
左向きのときは左から左上↓上↓と時計回りで回していけばよい。あとはボタンを押すだけ。スクリューの飛ぶ方向だが、右、左、垂直と3種あり、敵をつかんだときのレバー方向で調整できる。場合によって使いわけよう。

「できないよ〜」という人は次のように練習しよう。

まず敵をつかんで、そのまま横方向にジャンプ（アタックは押さない）するとから投げをして2人共着地する。この間合いがスクリューの間合いだ。ほんの少し待ってスクリューを狙ってみよう。これで決まるはずだ。さらにつかみ↓締め×2↓空投げ↓パンチ×2↓スクリューという連続技も可能だ。他にもいろんなバリエーションがあるので見つけてみよう。



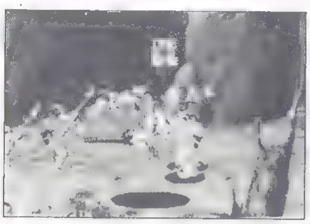
スクリューパイルドライバー。



この間合いから。

華麗なる技 趙雲の空中投げ

やり方はジャンプ中に敵の近くでレバー下＋アタック。Y軸さえ合っていればポイポイ投げられるぞ。「忍」なんかの忍者系の敵に決めやすい。ジャンプする敵には大抵決めることができるぞ。さあ狙ってみよう。



空中投げ。美しい技だねぇ。

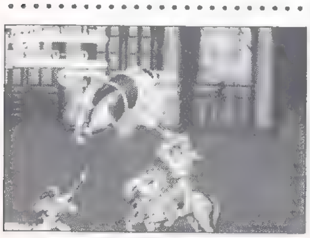
馬に乗り、赤い真空剣を出せ

いつも我々が使っている真空剣（えっ？使ってない？）普通は青い色だがなんと赤い色の真空剣というのが存在した。

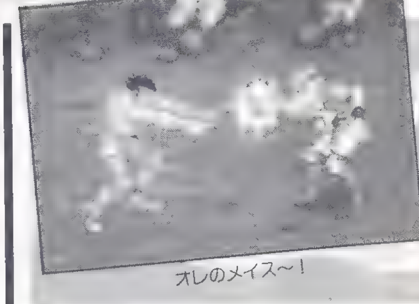
出し方は簡単、馬に乗って向いている方向の逆↓前（右向きなら左↓右）とレバーを入れてジャンプボタン。出すときの注意としてレバーを入れてジャンプボタンを押すとタックルになるのでレバーをニュートラル（真ん中）に戻してからジャンプボタンを押そう。

馬に乗って、敵をぶん投げちゃえ〜

馬上での投げというのがあったのを知ってるかい？黄忠以外のキャラなら全員できるぞ。投げかたはレバー上または下に入れたままアタックボタン、そしてボタンを押したらすぐにレバーを右か左に入れる。このときのレバーの方向が投げの方向になる。これを知っていればポイポイ投げ



おらおら〜ボスの一本釣りだーーい。


オレのメイス～！

られてボスの一本釣りなんかできて楽しいぞ。
もうこれで君はドラを見たら必ず取って馬に乗っていることだろう。

敵につかまれたら…

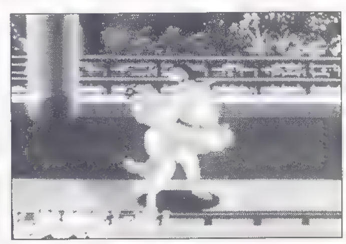
じつはパンチボタンとジャンプボタン同時に押すだけで逃げられる。趙シリーズ（趙触など）はもちろん許褚なんかのボスにつかまえられたときも逃げられる。つかまったらあわてずにさくっと逃げよう。

空投げ（からなげ）

敵をつかんで横方向にジャンプするだけ。黄忠なんかは敵を逆方向に投げるときに使う（空投げで反対側に回る）。
張飛、関羽あたりはザコを攻撃せずに移動させるのに使える（これでボス戦はとても楽になる）。魏延の空投げはあまり使えない。他にも使い道があるので探してみよう。

おまけ…

このゲーム、エンディングのスタッフロールの背景は各面のボスにとどめをさした場合となる。ここで面白いのが張飛。各面のボスをかみつきや武器を使ったり、変な技でとどめをさしてやろう。これでエンディングは爆笑間違いなしだ。さあみんなも張飛を使おう（F-GLDからのお願いでした）。
ついでに一言、趙雲使用時は何人のボスキャラを首チョンパ（要飛翔剣）できるかチャレンジするのも楽しいぞ!!（稼ぎコーナーから出張のDONの独り言です）


とどめはこれ。かぶり。

もうクリアはしちゃったよ～ん、というあなたに

点稼ぎ王への道

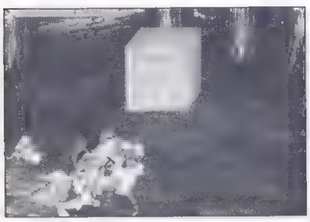
1コインクリアしたからってやめてしまうのは惜しすぎる。今日から君も点稼ぎ野郎だ!!

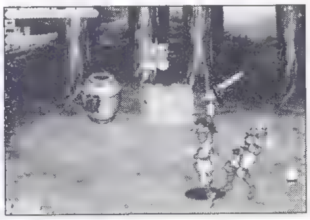
担当：理想王DON

天地IIが出てからはや3カ月あまり、巷では1コインクリア達成者も現れているころだろう。
しかし、一部のスコアラー以外の人たちはたとえクリアしてモビちゃんを見ることができても点数は300万点に届かず、250万～280万点ぐらいなのが現状である。
なんで？同じだけ敵を倒してる（ハズ）なのに…。それは稼ぎをしてないからだよ。フフフッてな訳で（どんな訳だー）今回は点稼ぎ講座を開くこととなったのだ。
全国の猛者どもよ、点を稼げ!!そしてパーフェクトなプレイを目指すのだ!!（ページの都合趙雲のみ、ゴメン!!）

あくなき点数への欲望 レベル1・技で稼ぐI

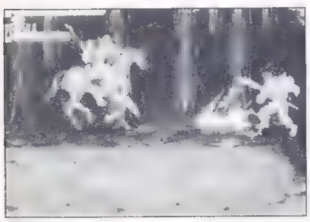
点稼ぎをする上でまず考えなければならないのは「点効率」だ。効率のいい稼ぎ方を知る者は全国を制す、という古人の教えもあることだしね。
まず点効率の高い技（ダメージが少なく点の高い技）だがこれはもう飛翔剣で決まりだ。ザクザクッと当てまくってやろう。
だがやみくもに出しまくっても意味はない。ザコ敵たちを一カ所に集めておいてまとめてザクッと斬ったり、一人ずつザクリザクリと斬ったりと、その場その場の状況判断が大切だ。
また、投げ1回で死ぬぐらいのところまで敵の体力を削っておいてから飛翔剣、というのもいい。つかんでからなら大体2回当たるしね。


敵の残体力がこれぐらいならザクザクでなますにしてやろう。


そ～れザクザクッと、くれぐれもカウンターには注意。

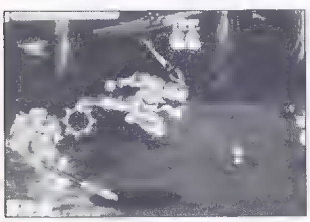
あくなき点数への欲望 レベル2・技で稼ぐII

お次は今のところ最も効率が良いと思われている「馬」攻撃だ。馬に乗っているときの動作については1月号を見てもらえばいいとして、ここでとりあげるのはレバーを後ろ→前でAボタンの真空剣と、ダッシュ→Bボタンの突進攻撃である。
どちらも点効率が高いが、突進は敵のカウンターアタックを喰らいやすいので、必然的に真空剣中心のプレイとなる。突進はできるだけ慎重に、パターン化して使おう。
真空剣は最高3発当たるが（1600点）、経験上2発だけ当てていったほうが効率的にいいと思われる。相手と少し間をおくのがポイントだ。
また真空剣の切っ先の炎の部分（？）だけを敵に当てて少しずつゲージを削るのも有効だ。とにかく自由自在に真空剣を使いこなせれば点数は全然変わってくるぞ。

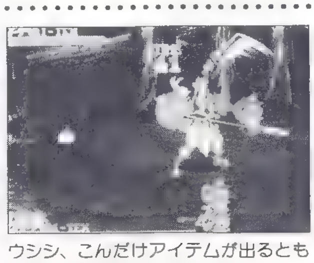

コイツでうまくハメると7000点ぐらい稼げる。条件はイマイチ不明、求む情報。

あくなき点数への欲望 レベル3・ボスで稼ぐ

さ～て今回の講座もいよいよ核心に触れてきたぞ。この項ではボス戦においてどのように稼ぐかを諸君に示そう。
1．まず相手ボスを速攻で体力を半分ぐらいまでにする（1ボスだけは攻撃しなくてもよい）。
2．ザコを徹底して倒しまくる。この時も点効率などは気にせずに速攻に徹すること。
ちなみにボスが近づいてきたら1、3、5ボスにはダッシュや飛び蹴りで、2、4、6ボスはつかんで反対側に投げてまたザコを倒しまくる。
とまあこんな感じである。つまりはザコ（尚や李のようなタイプが特に）が落とすアイテムとザコ自体の点で稼ぎまくるのである。


ダッシュアタックや飛び蹴りでうまくボスを転ばせろ！

例えば1面では稼がないと17万点ぐらいしかないが、極限まで稼げば30万以上（運もいるが）出すことも可能だぞ。また7面以降はタイムがきついのでやめておこう。


ウシシ、こんだけアイテムが出るともうザコ稼ぎはやめられんでしゅ。

あくなき点数への欲望 レベル4・食物で稼ぐ

これを見て、「体力満タンで取りまくりゃいーじゃん」と思った人も多いだろう。しかしそれは大きな間違いぞう君ガムというものだ。
確かにローストチキンやローストポークなどは体力満タン時にとるに限る、少しでも削られているとガクンと点が

どの剣が出るかは日ごろの行い…？

ステージ8宝箱の中身 ＋ 謎の鳥の正体

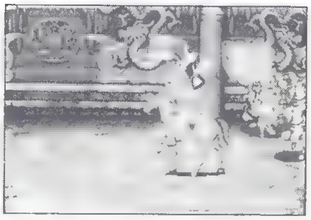
FRS-N.O

ステージ&隠し宝箱、それは…

ステージオ8のボスシーンで出現する宝箱。

これは、中身が毎回ランダムではあるが剣が隠されている。まず、表を見てもらいたい。一番多いと思われるのが「何も出ない」…ひどい…空箱、スカってやつですね。で、つぎに出やすいのが表の三本だ。この他、虎徹、菊一文字、飛龍、正国という剣があるので、合計7本＋スカということになる。このへんの剣、すべて取ればいいというわけではなく、切れ味抜群の剣もあれば、超切れの悪い、なまくら刃まで存在するのだ。何が出るかは開けてからの…。

場所	中身	
ボスエリア	村正	1
	正宗	2
	村雨	3
	何も出ない	ー



8ステージボスシーンの一番右上、ここをジャンプキックすると運命の宝箱が…。

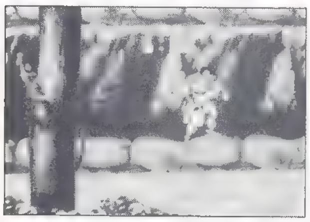
9面に出る鳥は一体…!?

9面の最初、単なる通路・体力回復面かと思いきや、上空をタカが飛んでいくことがある。これは何なのか…!?考えづまってカプコン開発に質問してみた…。

「ああ、タカですか。あれは乱数で出るので狙って出せません。サッサと倒して肉として食べてください。

え？何の意味があるのかって？時代背景、舞台背景とも関係ないんですよね…。」

なるほど…明瞭なお答え、ありがとうございました。



ナゾの鳥、タカはこのへんで出現する。もし見れた君は今日一日ツキまくるだろう（？）

落ちるしね。シカーシ!!原始肉や魚などは体力満タンで取るよりアイテムを取った時点で体力を満タンにするほうが点が高いのだ。よってこれらのアイテムが出たときは、とにかくメガクラッシュで敵を倒しまくれ!!点効率もいいし正に一石二鳥、使わない手はねえ!!

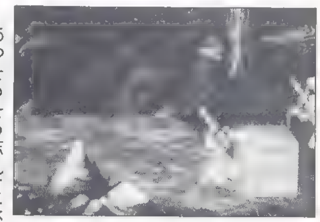


メガクラッシュはできるだけ多数の敵に当たるよう努めるべし。

最後にひと言…レベル5最後のあがき

前述の技にプラスしてアイテムボックスをジャプ飛翔剣で壊したりと細かい稼ぎを行えば340万点ぐらいまでは比較的ラクに伸びると思う。

あっそうそう忘れてた、最後の呂布で残機はつぶそうね。って訳でまあ皆さんガンバッテちょ〜。



このあと飛翔剣を出す。ただのパンチのみよりずっと点が高いぞ。

初心者から上級者まで、みんな見てくれ！

コズモギャング ザ・パズル

今月はなんと一つで3倍おいしい3部構成。どこから読んでも役にたつぞ。

攻略：F-GLD (ふ)&DON
図：ずるずる
協力：KALPA-EBI

ふえーん全然わかんないよーって人に…

ブロックをどう積む？

——レベル0からのコズモ——

今まであまり触れていなかったブロックについて。
今まで君はこーんな積み方を知っていたかな？

担当：今まで殺したコズモは20万匹　F-GLD(ら)

ブロックだよ。

ブロックとはL字型になって降って来るコズモやコンテナの塊のこと。さてこいつの使いみちを考えてみよう。



基本中の基本とも言える、コズモの道の上にコンテナ。

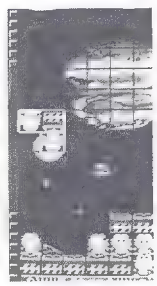
コンッ！と

ブロックは置くと2つに分かれて左右別々に落ちる。このことを必ず覚えておこう。

道をつくっていくブロックの置きかた

前号でも書いたがコズモの道の上にコンテナを置くことを考えてみよう。

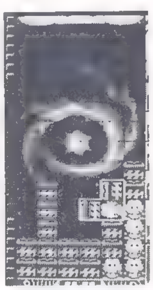
あとはこのずららららーーっと並んだ写真を見てくれ。



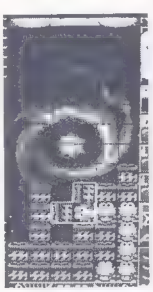
横道を縦方向に…。で、次に来たのは…左へ続く。



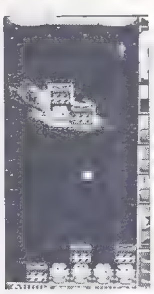
実はこれ。しっかりと道ができたね。



さーて、まずはこれが来てて。次は…左へ続く。

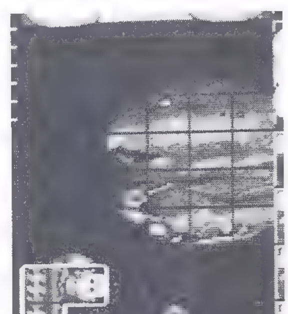


同じのが出て来たよ…。これもこう使う。



これも基本。コズモの道をできるだけ横方向に。

これで君はきっと何かをつかむはずだ。写真はすべて、あとはレバーを下に入れて落とすだけの状態になっている。落としたときにどのような形になるか考えてみよう。



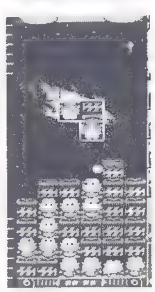
縦に長く積むより横に流して、さらに道の上にコンテナ。



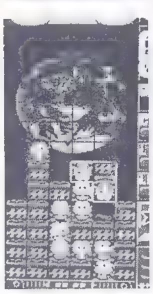
うわー、コズモを縦に積みすぎだーっ。



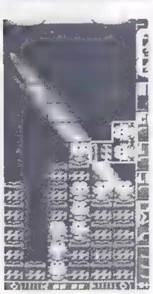
コンテナだけのブロックは、コズモの道の上においてしまおう。



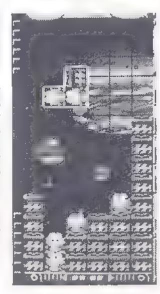
このブロックのこういう使いかたは重要だぞ。



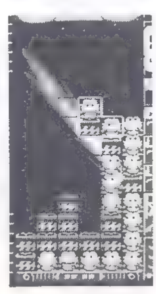
一つ左でも良かったけど、多く消せた方がいいしね…。



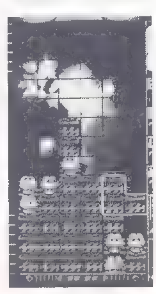
左から2列目が気になるが、このブロックで道を作る。



超重要。階段状の所でとてもよく使う。



こんな場面はめったにないが、ちょっと覚えておこう。



運の悪いとき。ここに置かざるを得なかった。



つづいて、ボールの使い方。くぼみを埋めてボールを流す。



コズモを全部消すにはこれ。ブロックは左右に分かれるぞ。

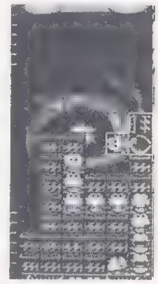
コズビー（コズモ・ビギナー）達に捧ぐ…

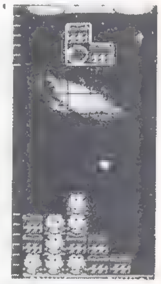
さぁ、考えよう!

――レベル40からのコズモ――

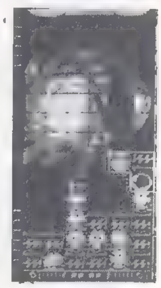
すでに上級者は終わらないレベルの者もいるがそうそううまくはいかないってのが世の常、今回は初心者でも少しでも先に進めるように分かりやすい理論コズモをしたためたぞ。

担当：しーぶーの4番弟子鈍吉


もう一つ左に置くと2ラインしかそろわないのでこっちへ。


同時に積んだコンテナでボールの向きを変えてしまう。

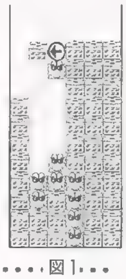

同じく。一つ右でもよかったんだけど…。


実はもう一つ左にずらすと…。面白いでしょ。


なかなかすごいねえ、これ。

プレイの鉄則・ブロックは回すために存在するのだ！

さっそくだが図1を見てもらいたい。諸君らはこの状況を見てどう考えるだろうか？
初心者の場合、大体はこれをそのまま落としてしまう。しかし、他の手段はないのだろうか？


図1

確かにこれをそのまま落とすのも1つの手だ。そうすればうっとうしいくぼみが1つ消えることになるしね。
しかし、ちょいと頭を使ってやればこいつを1回転させてやれば図2のようになる。こうすればコズモを消した後に2ライン連鎖消しができるのだ。簡単なことだから誰にでもすぐに気づくだろうが、このような状況だと、ついつい一方の道（この場合は図1）だけに気をとられてしまい、もう一方に気がつかないことが多いもの。注意しよう。

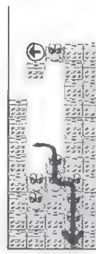
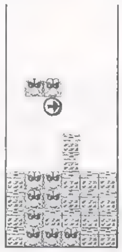

図2


図2´

さらに考えてみよう、コズモを消したその後について

では今度は図3を見てみる。この場合まず2通りの考えが生まれる。このまま落とす方法と、2回転させて左端に落とす方法だ。


図3

さて、ボールが通った後の状態を見てみよう、それぞれ図4のA、Bのようになる。ボールの道を考えてみるとAのほうが道らしく見えて、Bのほうはボールが縦に並んでいてなんとなく（←この思考が実は一番ライバルなのだ）道がつくりにくいのでは？と錯覚してしまうのだ。
しかし、AとBではBのほうがはるかに対応性にすぐれていることは初心者の目にも明らかだろう。
例外もあるのだが、ここではこの状況でコズモのみで構成されたブロックが落ちてきたと仮定しよう。ムダなコズモをつくらないための置き方を考えるとそれぞれA´B´のようになる。これを見れば結果は火を見るより明らかである。

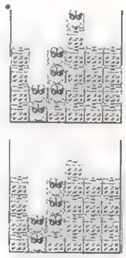
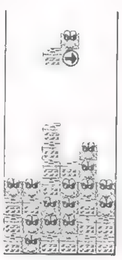

図4A、B


図4A´、B´

またBのほうがコンテナがとにかく来れば即1ライン消せる点も見落とせない点だぞ。

コズモを消すのはよく考えて…工夫しだいで良くも悪くもなる

お次は図5を見てほしい、君ならこの状況でどう考えるだろう？
ここではまずコズモの並び方をよお〜く見てみる、これはゲーム中は絶対にそんなヒマはないが図を見ながらのイメージプレイなら大丈夫、ゆっくりと考えられるぞ。


図5

まずボールの矢印の方向を考える、今回は右向きなのでとりあえず右側のコズモを消すか、それとも左上のコズモ2匹を消すか等の考えが浮かんでくるだろう。
しか〜し、これもよくよく考えるとコズモを一気にけしてしまうチャンスなのだ。
例えば、図5の局面からブロックを右に1つズラして落とすと図6Aのようになるのだが、図6Bのように落としてみよう。なんと、図6Cのようにほとんどのコズモが消えてしまうのだ（この場合かなりキタナイ残り方なので、良い結果とはいえないけど）。


図6A

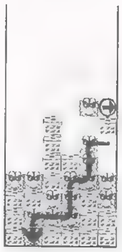

図6B


図6C

今の行為には2つの重要なファクターがある。それは、
・ボールの方向を逆に変えていること。
・ボールが通った跡にコズモがうまく横に並ぶことを考えていること、の2点だ。

さて大体わかったかな？ あとは練習次第！頑張ってね。さて、次は中級編、さあいってみよう。1つ例を出そう。

ボールの向きさえ変えりゃあ楽勝よ、ヘイヘイッ!!

図7を見てほしい、この状況はまさにボールの向きを変えるための状態、といっても過言ではない。これを1回転して左から2番目のところに置くと…。図8のようなオイシイ残り方になる。

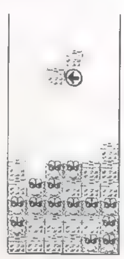

図7


図8

また、ボールの向きを変える方法をマスターすれば、ボールの向きに左右されないプレイができるようになる（モチロン、それなりの状況を作らねばならないのだが…）というオマケつきだぞ！
おっと、もうスペースがないな。諸君、残念だがここでお別れだ。しかしゲーセン以外の場所でもコズモを考える楽しみはできたと思う。学校で寝てるぐらいなら紙とエンピツを用意して詰めコズモを考えるのもまた一興だぞ。
では、機会があればまた…。

復活…それはコズモのロマン

復活への道

――レベル150からのコズモ――

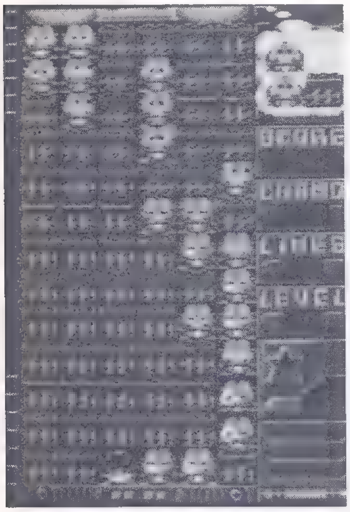
どんなにコズモとコンテナが積んでしまっても復活の道は必ず見えてくるはずだ。えっスター? そんなのはいらん! ボールだけで復活するのが真のコズモパズラーだぞ

担当:残り1ラインから復活をする男 F-GLD①

なぜ、人はミスるのか

まず考えるとこのゲームにおいて失敗というのは、コズモまたはコズモの道がコンテナによって囲まれてしまうことだろう。

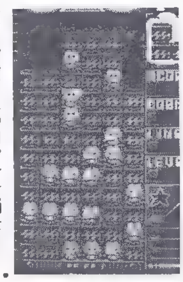
確かにこのゲーム、すきまなく積んで道を作っていけるようなブロックは常には出てこない。そうである以上、必ず失敗してしまい、ゲームオーバーというものが存在する。



OH MY GOSH!

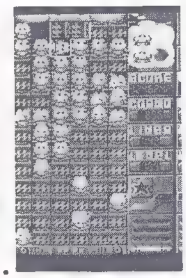
あらら…失敗しちゃった

もしコズモを完全に埋めてしまうと、そのコズモの上にあるコンテナを消さない限り埋もれたコズモを消すことはできない。



どーやってこのコンテナ消そーかなー。

となると、消すべきコンテナの上に下手な物は置けなくなり、そうこうしているうちにブロックは次々に出てきて、置けないところが増えて、ゲームオーバーとなってしまう。



うわー、こいつはどこに置いたらいーんだぁ?

さてそこでどうすればいいか…そんなときに使うのが次に出てくる予約コズモである。

予約コズモの前に

復活にはコンテナに囲まれたコズモを助け出す(殺す?)ことが必要だ。さてそれでは本格的な復活編に行くぞ。

道を予約しろ それが予約コズモだ

復活への道はまず君たちの頭の切り替えが必要だ。そう、今までなかったこととして、**ラインが消えることを仮定してしまう。**つまり、あるラインを消えていると考えてしまうのである。その仮定するラインはボールでコズモを消したときに消せるラインであることが必要条件となる。



下から2列目が仮定ライン。

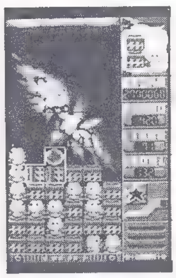
そして消そうと考えているコズモの上にあるコンテナの上にコズモを置く。

この置いたコズモが予約コズモとなる。



これが予約コズモとなる。

予約コズモを置いたなら、あとは例によってコズモの道を作っていこう。



道を作って、作って…。

そしてボールが出たら先に消えると仮定したラインを消しに行く。仮定したラインが消えたら、なんと道がつながっているじゃありませんか。



道がつながったぁ。

あとは次のボールが来るまでねばるだけ。

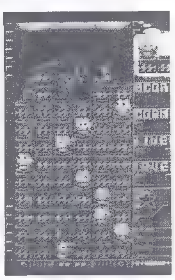
これを繰り返して、最後にはコンテナに囲まれたコズモをなくしていく。これで復活が完了となる。



あとはこのボールを流して。

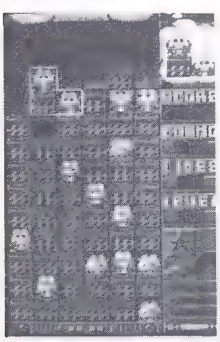
復活しやすくするには

ブロックが上手く置けないとき、どうしようもなくコズモを埋める。その埋め方次第では復活が超簡単になる。まあ、やってはいけないタブーとして「同じ列に離れてコズモを2匹以上置かない」というのがある。同じ列につながった2匹以上のコズモを置くのはよい。気をつけよう。



各列コズモ一匹ずつという、とても復活しやすいパターン。

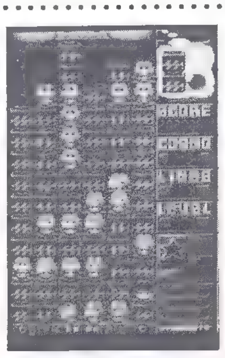
あともう一つ、予約コズモからの道を作るときに、最終的に消そうとしているコズモの下まで考え2重、3重の予約コズモを置くこと有効だ(超ぉ~頭使うよ)。



2重予約コズモ……すんげー。

使用上の注意

てなことで復活について書いてみました。ちょっと追加しておきますが、予約コズモって使うタイミングというものがあって、これを間違うとちぃとつらくなります。この辺は君たち自身で考えてほしいです。あと分かっていると思うけど仮定ラインを消す前に予約コズモからの道にボールを流さないこと。せっかくの予約コズモの意味がなくなってしまうぞ。



3ライン消し予約コズモ。これで復活が超ラク。

しーぷーの独り言&おまけ

まず、ボールについて。左の表はレベルにおけるボールの出てくる回数についての表である。ボールのくるタイミングをしっかりと覚えておこう。

レベル	ボール
0~19	3回に1回
20~69	4回に1回
70~149	5回に1回
150~500	6回に1回
500~799	7回に1回

今号に載っている結めコズモ。私の出した問題はある意味で簡単だよ。頑張ってねー。

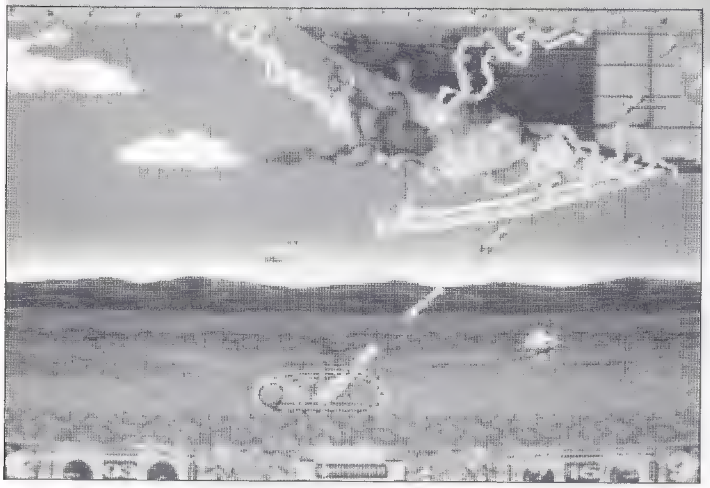
さあ、次回は最終回、コズモパズルのQ&Aをやるぞ。今まで公開されていなかったいろいろな秘密を発表、乞うご期待!

慈愛にみちた2P同時大行進だ！

ザ・グレイト ラグタイム ショー

担当:DON&RIK君

一見正統派だが実はあやしさガモガモなゲーム。今回は乗り物大百科および謎のコンビDON&RIK君の2Pでの超あやしいプレイが中心。さあ、みんなでデコの世界にひたるのじゃ!!



サンダーボルト!!敵弾をも消すスーパーな攻撃だぞ。合言葉は「電撃だっちゃ!!」だぞ。

1COINで堅実にいくか、笑える大道芸プレイかが問題

このゲームでは、基本的にプレイヤーは飛行機に乗っているのだが、1COINで進むためには確実に飛行機のまま（降りるのは死の階段に足を踏みこんでいるも同じだ）進む必要がある。

飛行機に乗ってる間に使える攻撃として最も利用価値があるのが連射による電撃攻撃だ。しかし、これを出しまくっていると後半面でいくら連射しても（何と連射装置があっても!!）電撃が出なくなってしまうのだ。

よって、1COINで進むためには、できるかぎり電撃を使わずチマチマと敵を倒していく必要がある。

だが、こんなやり方ではたとえ1COINで1周クリアしてもこのゲームを最大限に楽しんだとはいえない！

このゲームのおもしろさ、それはゲーム中登場するさまざまな乗り物すべてを操ってそのアクションを楽しむことにあると言っても過言ではないのだ。

よってここでは、「慈愛に満ちあふれたプレイ」と称して私ことDONとRIK君の2P同時プレイ日記を記すとともに各種乗り物についてもふれていこうと思う。

それじゃあ元気よくいってみよーか!!

ゲームスタート・果てしなくバカバカしい戦いの幕開け……

さっそく2人ともコインを投入、スタートボタンを押す。実際のゲームはシリアスな展開なのだが両プレイヤーともに顔はニヤケまくっている。

DON（以下D）…「さあて、愛しの象さんに会いにいくかな♡」

RIK君（以下R）…「やっぱホッピングとローラースルーゴーゴーだよ、男なら！」

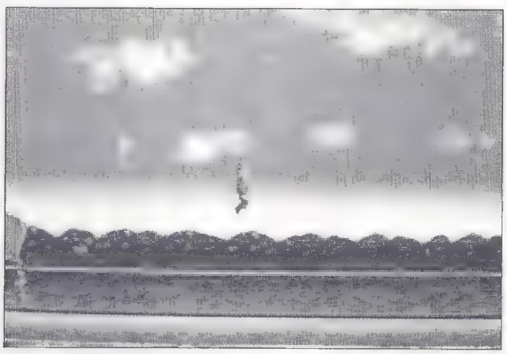
そんなわけでゲームスタート、お互いにまずは小手調べといった感じであまり連射せずに敵を倒していく。そしてボス、まずDONがしかけた。

D…「風見ドリはもらったあ!!」

突然ボスに体当たりして人間化するDON、しかしRIK君はあわてずにフックで引っかける。

かくしてボスは倒され、RIK君の恩情により放たれたDONは風見ドリをキャッチできたのだった。

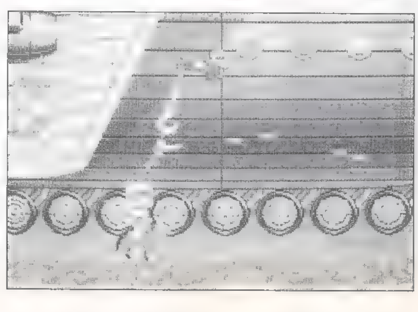
だが実は安全。恩を着せてやると同時にぐるぐる回してさらし者にしてやろう。



1面ボスがバラバラになるときに旗と一緒に出す風見ドリ、これを投げるのがナイスだ。

ワンポイントアドバイス①
人間化したら引っかけろ！

ダメージを受けて乗り物が破壊されたときは、迷わず飛行機のフックで引っかけてやること。こうすると一見危険



うっひゃ～、吊るされちゃったアルヨ、たのむからグルグル回さ…ヒイィ～ッ!!（死）

ラウンド2・空中での死闘 TRANSPORTER

1面クリア後、DONが選んだのはこの面。あくまでも象に会いたいらしい。

とりあえず前半を2人共ノーミスでいこうとするが（面クリアすると飛行機が復活するのダ）、いきなりほとんど同時に弾をくらって人間が飛び出す。

その後空中戦でなんとか死をまぬかれた2人は敵飛空艇内に侵入。いよいよ問題の場所の無重力地帯へ…、とりあえず出てきたロボット（こいつのアクションも笑える）にRIK君が乗りこみ、象が出ないとなげくDONを横目に軽快なフットワーク（といっても文字通り地に足がついていないのだが…）で相手を倒しまくる。

その後、いよいよ出た象に乗り込むDON、気分はもう象兵である。ハイな気分で撃ちまくるも無重力状態がきれ

たとたんに逃げ出す象。
D…「こら〜っ!!敵前逃亡は銃殺だぞう!!」



ロボット2等兵と象のメグミ（本名）の勇姿。ほとんど狂ってるとり合わせだよ。これ。

得体の知れぬ2人組を前に敵ボスのセリフだけがむなしく響くのだった。

乗り物大百科① ロボット&象

これらは実は使えない部類に入る乗り物である。当たり判定がデカイ割に火力が弱いからだ。だが見かけだけで十分に笑える。象に乗って野生の王国ごっこをするのが巷では大流行中だぞ!!

と、ここまではDON（1P）の解説でした。では後半をRーK君（ホッピングマスター）の解説でどうぞ。

1日1回ラグタイムショー

てなわけでご紹介にあずかりましたRーK君です。私にとってラグタイムショーは、清涼剤であり、すべてを忘れたいときに使用することにしている。

友だちとケンカしたとき、その友だちを誘って仲なおり。仕事で落ち込んだときは、同僚と上司の悪口プレイ。恋に破れてしまったら、1人さみしくプレイするのもいいだろう。ラグタイムショーは、そんなあなたをあたたかく迎えてくれるはずだ。

ラウンド3 まわる大観覧車

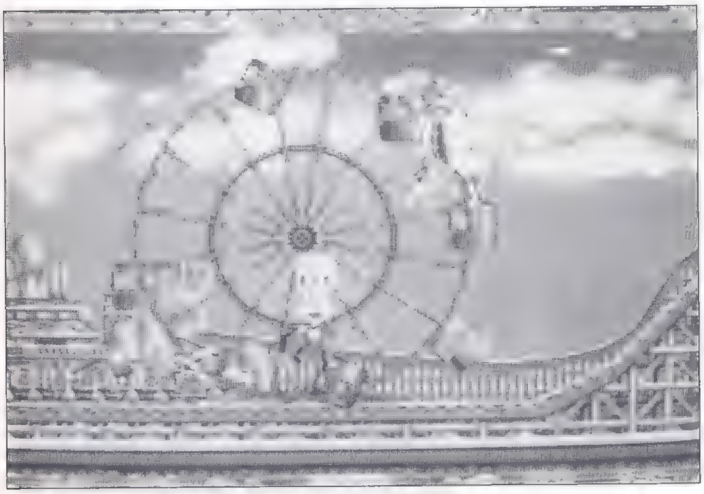
話がちょっとそれてしまったが、あれから2人が来たのは遊園地。見るからに楽しそうな面だ。

DONは、始まるやいなやタフガイの銅像を吊るして遊んでいる。

R…「そんなことしてると喰らっちまうぞ」そんなことは聞こうともしない。

そうこうしているうちに、当然2人とも人間化してしまった。

D…「もうすぐ観覧車だ。あっ馬だーヒャホーイ!」



カゴの中のハムスターのごとく、走り続ける…ひたすら…

R…「じゃあオレはロボでいいか、ヒャーホー!」

2人とも人間になったことを楽しんでいるようだ。観覧車が転がり出しても2人の笑顔のままの戦闘は止まらない。

観覧車が一度画面外に消え、再び猛スピードで落ちてきたそのとき!予想もつかない事態がRーK君を襲った!

RーK君操るロボが、何と観覧車の円の中に巻き込まれてしまったのである。

R…「た、たすけてくれーっ!（笑顔）」

D…「わかったーいまたすけるぞー!（笑顔、助ける気など毛頭ない）」

こんなプレイでも先には進めるもので、何とかボスに到着。

ボスはフランケン。2人とも直前に車系の乗り物に乗り換えたので自信たっぷりで挑む。

しかし、ここでもまたアクシデントが!車を破壊され人間化したDONが、自機を見失ってしまったのだ!

D…「あれっ、オレいまどこ?どこどこ?」

R…「右下にいるだろ。ほらそこ。あ、あぶない。あ、やられた」

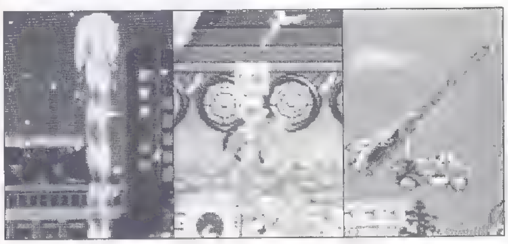
DONがそんなことをして死んでるうちに、フランケンをクリア。

乗り物大百科② 車・消火栓・馬

車はとても使える乗り物である。何種類かあるが、どれも一発くらっても火が出るだけで壊れないのだ。

その点馬は弱い。弾一発で降ろされてしまう。好きな人はどーぞ。

消火栓。これは乗り物じゃないけど、人間になって持ち上げれば、「いくらでもわいて出てくる水」ごっこができる。超変態プレー。



車係、馬、消火栓。消火栓は弾を当てると水が出る。

ラウンド4 メリーメリークリスマス

クリスマスでにぎやかな街が舞台だ。

この面は途中たくさんの乗り物が登場する。この乗り物を保険として運んでいけば、比較的楽に進んでいける。

ここまで進んできた2人の息はピッタリ。RーK君が中ボスに追いつめられ、ボスの上でピョンピョンはねていても、すかさずDONがフックで吊るして助けてくれる。

2人とも人間のときに乗り物が出たら、ゆずり合う場面さえ見えた。これぞ2P同時の心得でしょう!!

しかし、現実はそれほどアマクないのだ。ボスのサンタクロースは、助け合う2人を引き離すかのように容赦なく攻撃してくる。

D…「サンタしゃーんーなんかプレゼントプリーズ!」

R…「サンタしゃーんーぼっくんホッピングがほしかとぶぁいーホッピングクリクリ」

すでに幼児と化した2人に与えられたプレゼントは、爆弾入りの木箱だった。

D・R…「はーん!!」

2人はここでゲームオーバー。手持ちの100円玉もすでになし。サンタの笑顔だけが残るのであった。

しかし2人の心の中は、怒りを感じるどころか、爽快感に満ち満ちていた。

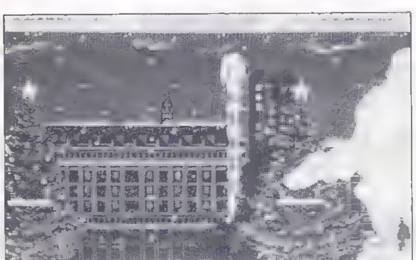
R…「帰るか」

D…「そうだな、またやろうぜ」

R…「ああ」

そして2人は帰っていった。しかし2人は忘れている。この原稿は、今日が締め切りだということを…。

某月某日。神田にて。



「投げなよ。」「ううん、キミが投げなよ。」見るにたえない状況だ。

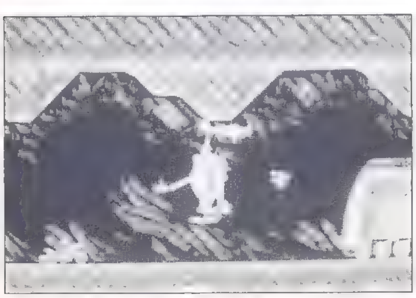
ワンポイントアドバイス② 保険乗り物

1人が飛行機に乗っていて、もう1人は別の乗り物に乗っていたとする。

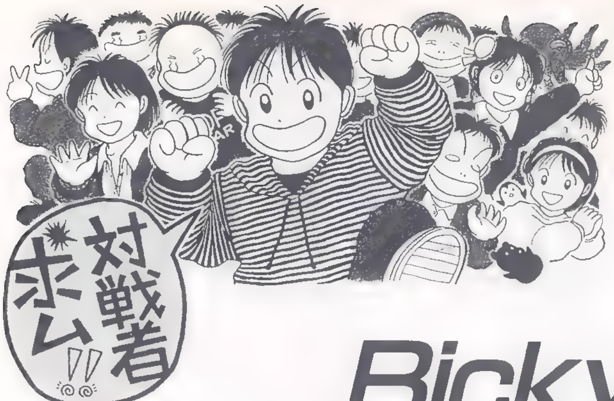
このときに別の乗り物が画面上に出てきた場合、すぐに乗り換えるのはやめよう。飛行機に乗っているほうがフックでそれを引っかけて運び、もう1人が人間化したときに落としてやれば、より危険が少なく、かつ有効にそれを使える。

これを、保険乗り物という。2Pプレイの重要テク。

といったわけで2P同時プレイの醍醐味を分かってもらえただろうか。妙なゲームだからって敬遠せず、ワイワイ楽しむ!これが基本だぜ。



これでもう1人が乗り物破壊されても大丈夫。



ゲームセンター
ビッキーズ

Bickyes杯 ストⅡダッシュTURBO大会
個人戦 開催!

100インチ大画面でうなる昇龍拳!

■日時／3月20日 PM4:00より
■受付／3月18日 まで

賞品!
1位……スーパーファミコン本体+ソフト1本
2位……PCエンジン本体+ソフト1本
3位……スーパーファミコンソフト3本

●毎週第1、第3金曜日にストⅡ ターボ大会団体戦開催(PM7:30〜)

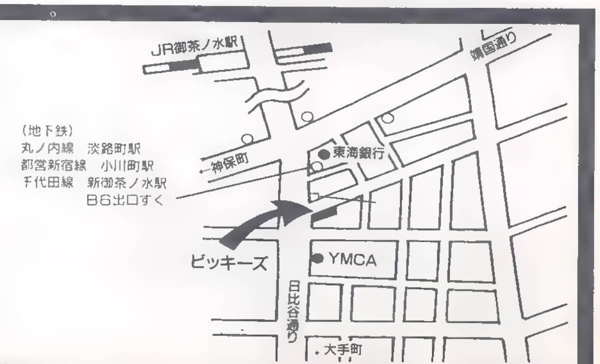
●ターボ各キャラ勝抜き数上位3名まで、店内にスコアネーム掲示!(随時)

ターボ通信台3台あり(50円)

レトロゲームコーナーあり! 必見だ!

昔のゲームをやるなら…
Bickyes ビッキーズ

営業時間 AM10:00〜PM11:30
〒101 東京都千代田区神田美土代町9 千代田21ビル地下1F
お問い合わせ先 ☎03-3294-5444



宇宙堂の基板は消費税込。しかも送料は全国一律¥500だそうだ。

★価格と在庫は常に変動していますのでTELにてお問合せ下さい。君の入らなくなった基板買取ります。★

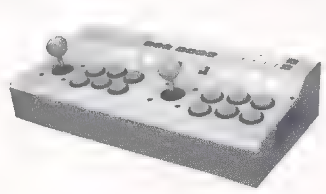
ア	アトミックロボキッド	¥9,000
	アマテラス	¥8,000
	あしたのジョー	¥7,000
	アウトゾーン	¥25,000
	アクロバットミッション	¥15,000
	R-TYPE	¥8,000
	R-TYPEII	¥15,000
	アステリクス	¥45,000
	アンダーカバーコップス	¥55,000
イ	インセクターX	¥9,000
	EDF	¥9,000
	1941	¥60,000
	イメージファイト	¥15,000
	1942	¥7,000
ウ	ウルフファング	¥25,000
	ウイッツ	¥5,000
	ウルトラマン	¥8,000
	ヴイマナ	¥25,000
	宇宙戦艦ゴモラ	¥12,000
	ウォーリーをさがせ(P付)	¥25,000
エ	STG	¥12,000
	エイリアンズ	¥32,000
	Xマルチ・プライ	¥15,000
	SRD	¥7,000
	MIA	¥15,000
	MVP	¥6,000
	A-JAX	¥19,000
	エイリアンストーム	¥18,000
カ	歌舞伎Z	¥12,000
	ガンフォース	¥15,000
	火激	¥5,000
	カダッシュ	¥12,000
キ	奇々怪界	¥8,000
	強行突破	¥7,000
	究極タイガー	¥12,000
	キャプテンコマンドー	¥60,000
	キングオブドラゴン	¥60,000
	ギャロップ	¥12,000
	ギャングウォーズ	¥9,000
ク	功里金団	¥9,000
	クレイジーコップ	¥12,000
	クライムファイターズ	¥16,000
	グラディウスII	¥30,000
	グラディウスIII	¥25,000
	クロスブレイズ	¥25,000
	空牙	¥25,000
	クラッチヒッター	¥30,000
	クイズろうかに立ってなさい	¥15,000
ケ	ゲバラ(P無)	¥10,000
	原始島	¥14,000
コ	コットン	¥29,000
	コンバットライブス	¥7,000

	コブラコマンド	¥9,000
	魂斗羅	¥12,000
	航空騎兵物語	¥7,000
	コラムスII	¥7,000
	ゴールデンアックス	¥18,000
サ	最後の忍道	¥16,000
	サプライズアタック	¥8,000
	西遊降魔録	¥5,000
	サンダークロス	¥23,000
	サンダークロスII	¥23,000
	サイドアーム	¥12,000
	サンダーブラスター	¥20,000
	サンダーゾーン	¥20,000
	サラマンダ	¥26,000
	サイコニクスオスカー	¥13,000
シ	忍(A-TYPE)	¥9,000
	ジェミニウイング	¥9,000
	シティボンバー	¥12,000
	ジェネシス	¥6,000
	上海	¥9,000
	ジンシンジップ	¥35,000
	シークレットエージェント	¥18,000
	シュトラール	¥16,000
ス	ストリートスマート	¥10,000
	S・チャンピオンベースボール	¥5,000
	S・フォーミュラ	¥6,000
	スタジアムヒーロー	¥5,000
	スペランカーII	¥7,000
	スラップファイト	¥10,000
	スーパー魂斗羅	¥20,000
	ストリートファイター	¥35,000
	スカイソルジャー	¥9,000
セ	ゼクセクス	¥28,000
	戦場の狼	¥8,000
	戦場の狼II(海外版マークス)	¥55,000
	ゼロウイング	¥10,000
ソ	ソルダム	¥28,000
タ	ダイナマイトリーグ	¥3,000
	脱っ子ちゃんハウス	¥7,000
	Wドラゴン	¥8,000
	WドラゴンII	¥8,000
	大旋風	¥9,000
	WWFレッスルフェスト	¥15,000
	ダークシール	¥16,000
	ダークシールII	¥22,000
	大魔界村	¥59,000
	達人	¥15,000
	達人王	¥38,000
	武田信玄	¥14,000
	タスクフォースハリアー	¥12,000
	タンブルポップ	¥16,000
	XXミッション	¥12,000

	タフターフ	¥9,000
	脱獄	¥9,000
テ	デスブレイド	¥23,000
	デッドコネクション	¥40,000
ト	虎への道	¥8,000
	トライゴン	¥28,000
	ドラゴンブリード	¥15,000
	トリオザパンチ	¥18,000
ニ	にゃんにゃんパニック	¥13,000
ハ	バルダーダッシュ	¥9,000
	パロディウスだ	¥24,000
	ハレーズコメット	¥15,000
	バンダイク	¥9,000
	バンクショット	¥9,000
	バルトリック	¥15,000
ヒ	飛翔鮫	¥9,000
	ピットファイター	¥16,000
	P-47	¥15,000
フ	ブラッディウルフ	¥13,000
	ファイアートラップ	¥3,000
	ブラッドブラザーズ	¥15,000
	ブレイゾン	¥13,000
	ファイナルファイト	¥40,000
	フラッシュポイント	¥5,000
	ブランディア	¥42,000
	ファンタジーゾーンII	¥7,000
	ファンキージェット	¥15,000
	ブラスアルファ	¥20,000
ヘ	ヘクシオン	¥9,000
	ヘビーユニット	¥5,000
ホ	ホラーストーリー	¥9,000
マ	マクロス	¥38,000
	マスターオブウエポン	¥9,000
ム	ムーンウォーカー	¥18,000
メ	メタルブラック	¥47,000
モ	モンスターランド	¥9,000
ユ	USムスタング	¥12,000
	USネイビー	¥55,000
ヨ	妖魔忍法帖	¥5,000
ラ	ライフフォース	¥26,000
	ラスタンサーガII	¥9,000
	ラビオレプス	¥13,000
	雷電	¥45,000
レ	レジオン	¥7,000
	レインボーアイランド	¥18,000
	レッスルウォー	¥7,000
	霊界導士	¥5,000
ロ	ロードランナー4	¥7,000
	ロードファイター	¥7,000
	ロボコップ	¥9,000
	ローラーゲームズ	¥6,000
	ワイルドファング	¥15,000

ワールドカップ'90	¥14,000
ワードナの森	¥7,000
★麻雀・花札★	
個人教授	¥5,000
クリニック	¥5,000
熱血麻雀宣言	¥12,000
フライデー	¥5,000
華弥生	¥4,000
カメラ小僧	¥6,000
S・マルキン版	¥30,000
トリプルウォーズ	¥9,000
こりない面々	¥5,000
大人の麻雀	¥5,000
ギャルの告白	¥3,000
花のもも子組	¥6,000
沈黙の艦隊	¥6,000
★ナムコ★	
妖怪道中記	¥23,000
ドラゴンスピリット	¥24,000
倉庫番DX(ROM)	¥5,000
ワースタ'90(ROM)	¥5,000
妖怪道中記(ROM)	¥8,000
ドラゴンセイバー(ROM)	¥9,000
バーニングフォース(ROM)	¥6,000
球界道中記(ROM)	¥6,000
S・ワースタ(ROM)	¥6,000
マーベルランド(ROM)	¥9,000
ローリングサンダーII(ROM)	¥6,000
★各社ROMキット★	
エイリアンストーム(ROM)S・18	¥7,000
アラビアンファイト(SUB)S・32	¥9,000
スパイダーマン(SUB)S・32	¥9,000
ろうかに立ってなさい(SUB)S・24	¥9,000
D・カントリークラブP付(SUB)S・24	¥12,000
ドンドコドン(SUB)F2	¥4,000
ああ栄光の甲子園(SUB)F2	¥4,000
クイズ地球防衛軍(SUB)F2	¥4,000
ルナーク(SUB)F2	¥4,000
クイズクエスト(SUB)F2	¥6,000
デッドコネクション(SUB)F2	¥8,000
メタルブラック(SUB)F2	¥15,000
苦胃頭捕物帖(SUB)F2	¥3,000
★業務用NEO-GEO★	
あしたのジョー伝説	¥4,000
バーニングファイト	¥3,000
クロスソード	¥3,000
クイズ大捜査線	¥3,000
キングオブモンスターズ	¥3,000
キングオブモンスターズII	¥4,000
餓狼伝説	¥3,000
エイトマン	¥5,000
2020スーパーベースボール	¥5,000

コントロールBOX KIC PANA-TWIN



PANA-TWIN……¥42,000
中間ハーネス1本……¥3,000
RGB15・21ケーブル……¥3,000
BOXと基板を購入するとハーネス1本サービス。

通販もOK!! 通販希望の方はTELにて注文してね。
その後、商品代（消費税不要）＋送料¥500を現金書留に同封の上、当社宛お送り下さい。

ヤマト宅急便でお届けします。

★宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
オール ¥20〜50 EASY設定
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
春日井は出川のゲームセンターリサ

店頭販売希望の方は前日に必ずTEL下さい。

君を毎日エンジョイさせたい老舗基板屋

㈱宇宙堂

TEL 052-916-1407
〒462 名古屋市北区下飯田4-6-2
営業時間 AM9:30〜PM11:00 祝休

最新在庫リスト希望の方は62円切手×2を封筒に同封の上御請求下さい。

VIDEO GAME
A/V CATALOG **PERFECTⅢ 原稿**
ゲーメスト　付録

CD
ビデオ 名

キャッチ

(例／原音が忠実に再現されている)

本文

ペンネーム

複数のレビューを投稿する人はコピーを取ってください。

◆GAMEST◆ 4月号プレゼント◆

◆118ページのゲーメスト4月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。裏側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：1番よかったコーナーは？

Ⓒ：おもしろくなかったところは？ 理由もね！

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、1番燃えているゲームは？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

Ⓖ：家庭用に、移植してほしいぞ！と思う業務用ゲームは？

Ⓗ：今月号の表紙はどうでしたか？感想をお書きください。

Ⓘ：こんな付録がほしい、と思うものを書いてください。

Ⓙ：あなたのご意見ご自由に(P.N.　　　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
(4月号)

キ
リ
ト
リ
線

(ふりがな) お名前	年齢( )歳 性別(男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話( )	
①小学( )年 ②中学( )年 ③高校( )年 ④大学( )年 ⑤社会人 ⑥その他( )	

希望する 賞品の番号	

キ
リ
ト
リ
線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社
VIDEO GAME A/V CATALOG
PERFECTIII 原稿係 行

(ふりがな) お名前	年齢( )歳 性別(男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話( )	
①小学( )年 ②中学( )年 ③高校( )年 ④大学( )年 ⑤社会人 ⑥その他( )	

アフターサービス・メンテナンス等、詳しい説明は
一切致しません。ただ安いだけです。

中古安売王 アップル

定休日 **日曜・祝日**	**在庫2000枚! とにかくTELだ!**	(電話受付時間) AM9時〜PM12時 PM1時〜PM6時	☎054-263-2406(代)

※在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください。
返品・交換は行っておりません。

¥1,000〜¥30,000の基板(一例)

SDガンダム
トライゴン
魔法警備隊ガンホーキ
ブレイゾン
ワンダープラネット
RタイプI・II
クイズDNAの反乱
タンブルポップ
サラマンダ
グラディウスI・II・III
テトリス
ネオジオカセット(業務用)
リムロッキンバスケット
ダークシールI・II

¥31,000以上の基板(一例)

ストリートファイターIIダッシュターボ
ゴールデンアックス2
F1グランプリII
達人王
カプコンワールド2
ガンボール
ボンバーマン2
爆裂クイズ魔Q大冒険
ファイナルロマンス
富士山バスター
ワールドスタジアム'92激闘編
ソニックウィングス
GIジョー
天地を喰らうI・II
コズモ・ギャング・ザ・パズル
プリルラ
セイブカップサッカー
ウルトラマンクラブ
ダイエットゴーゴー
マクロス
キングオブドラゴンズ
ジンジン ジップ
ドギューン
上海2
雷電
ファイナルスターフォース
アンダーカバーコップス
F/A

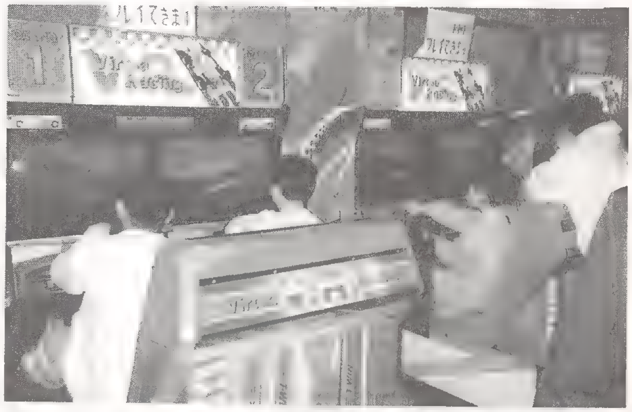
中古18インチテーブル筐体(業務用)
¥30,900(送料・税込)

- パネル付き(ボタン・レバー数・筐体のタイプは指定できません)
- 木製
- JAMMA規格
- 購入後の問い合わせはお受けできませんので、初心者の方や組み込み方法等お解りにならない方は、ご遠慮下さい。

➡ご注文は必ずお電話でお願いします。

- 中古基板の為、インストラクションカードはついていない商品もあります。
- 故障していた場合、届いた日かその翌日までにご連絡下さい。それ以降は受け付けませんので、チェックはすぐに行って下さい。

➡割引券をもらって得しちゃおう
中古基板30,000円以上お買い上げで1,000円の割引券1枚差し上げます。(※基板1枚無料サービスでもOKです)
※割引券もしくは基板どちらかお好きな方をお選びください。
無料サービス基板は当方の指定のものとさせていただきます。





通信販売をご利用下さい。

資料ご希望の方は62円切手1枚同封の上アップルGM係まで送って下さい。

※現金送金は、〒420 静岡市東千代田1-7-8㈱ママトップGM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No.7007427㈱ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引換の代引きシステムをご利用ください。

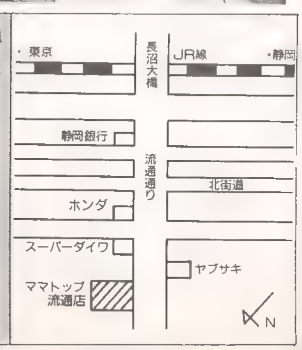
〒420 静岡市東千代田1-7-8 ㈱ママトップ内
TEL.054-263-2406(代) FAX.054-263-4486

ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい!

静岡流通通り店
静岡駅南店・清水店

営業時間は全店共通
AM9時〜PM12時

ゲームコーナーは
年中無休



ゲームセンターの迫力を自宅でも再現できる！

基板売買のトータルアドバイザー　アペックス



●対応機種
X68Kモニター
CU14AD、BD
PC-TV45X、35X
FM-TOWNS
他2モードオートシンク以上の15kHz対応モニター

※PC-KD86X、88Xは、相性の問題がありますのでTEL下さい。
※PC-KD85X、EPSON PC98モニターには対応しておりません。

RAS HD(本体)　¥14,500
MSXアダプタ　¥2,500

代理店募集中！

▶今、アペックスで買物すると合計額の5%の金券を発行しています。これは基板購入の際にお金の代わりになります。
▶ストⅡダッシュをターボにバージョンUP!
注目!　ダッシュターボともども好評受付中。

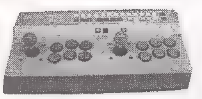
ゲーマーのゲーマーによる
ゲーマーのためのパソコンネット
"アペックスNET" テスト運営開始！
※詳しいことは電話にてお問い合わせ下さい。担当：川久保

全国通販強化実施中！
1. まずTELにて在庫確認してネ。
2. もし決まったら、必ず・とりおきをしてネ。
3. それから、現金書留で代金を送ってネ。
4. こちらに代金が到着しだい宅配便でソク発送！
只今、基板返送サービス中！
※C・ボックスなど部品には送料がかかります。

今月は在庫一掃セールだっ！

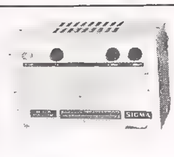
ああ栄光の甲子園	¥3,000	ジェネシス	¥4,000
アクロバットミッション	¥18,000	地獄めぐり	¥8,000
アタックス	¥10,000	実力プロ野球(ROM)	¥3,000
アミダーC	¥3,000	スーパーバレーボール	¥10,000
アンタッチャブル	¥4,000	スーパーフォーミュラ(ROMⅡ)	¥5,000
E・D・F	¥12,000	スーパーワースタ(ROMⅡ)	¥5,000
インセクターX	¥8,000	ストライクガンナー	¥12,000
ウイッツ	¥4,000	スノーブラザース	¥15,000
宇宙戦艦ゴモラ	¥12,000	スパイダーマン(ROM32)	¥10,000
ウルトラマン	¥10,000	ソニックウィングス	¥58,000
エアーデュエル(ROM)	¥8,000	タンクバスターズ	¥3,000
エイリアンストーム(ROM18)	¥8,000	タンクフォース(ROMⅠ)	¥12,000
エキサイティングアワー	¥4,000	ダークシールⅡ	¥18,000
SRD	¥4,000	大旋風	¥12,000
SDガンダム	¥20,000	ダイナミックC.C.(ROM24)	¥10,000
F1ドリーム	¥5,000	脱獄	¥10,000
カウンターラン	¥7,000	ダブルドラゴンⅢ	¥6,000
火激	¥3,000	デスブレイド	¥25,000
ガンディーラ	¥4,000	出たなツインビー	¥30,000
ガンフォース(ROMⅡ)	¥20,000	トライアウト	¥3,000
球界道中記	¥5,000	トンマロムキット	¥8,000
ギネス	¥5,000	ドギューン	¥68,000
ギャロップ(ROM)	¥6,000	ドラゴンセイバー(ROMⅡ)	¥12,000
クイズHQ(ROM)	¥5,000	ドリームショッパー	¥5,000
苦胃頭捕物長(ROM)	¥4,000	ドンドコドン(ROM)	¥4,000
クイズ三国志	¥7,000	ナイツオブザラウンド	¥88,000
航空騎兵物語	¥8,000	華弥生	¥5,000
コンバットライブス	¥7,000	バース	¥88,000
五目ならべ	¥5,000	バーニングファイト(ネオジオ)	¥6,000
西遊降魔録	¥4,000	バーニングフォース	¥4,000
サプライズアタック	¥8,000	バルーンブラザーズ(ROMⅡ)	¥3,000
ザ・高校野球	¥2,000	バンダイク	¥7,000
ザディープ	¥8,000	パーフェクトビリヤード	¥5,000
シルクワーム(パ付)	¥15,000	メトロクロス	¥35,000

KIC



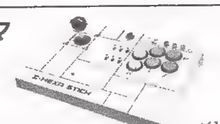
PANA TWIN　本体¥42,000
①RGBケーブル・21P.15P　¥3,500
②麻雀ハーネス　¥3,000
③ストⅡ対応JAMMAハーネス　¥3,000
④縦・横変換コネクタ　¥2,000
⑤6ボタン対応連射ボード　¥3,500

シグマ



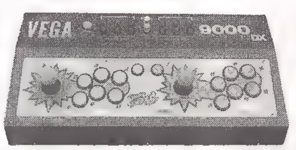
AV-2001(ステレオ)　¥25,000
㊟Σ6000ターボは別売です。
AV2001のほかにシグマ6000ターボをご使用ください。

シグマ



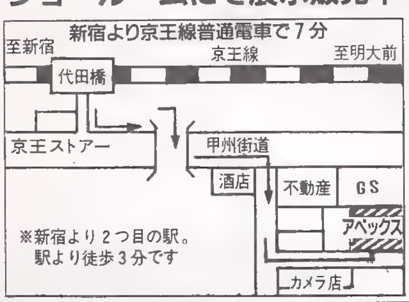
Σ6000ターボ　¥13,800
メガドライブコード　¥3,000
PCエンジン用コード　¥2,000
パソコン用コード　¥1,500
Fコン用コード　¥2,000

ベガ9000DX



¥53,000

ショールームにて展示販売中



どうぞご来店下さい。

お知らせ

●ショールーム営業日
平成5年より、日曜祝日を休みとさせて頂きます。
AM10:00～PM7:00
●日本信販の分割払いも出来る様になりました。
詳細はTELして下さい。

☆基板在庫常時3,000枚以上(新製品も有)。
☆基板は、全て激安価格にて販売中。
☆これから基板を始める方でも懇切丁寧にアドバイス致します。
☆ショールームでは各種コントロールボックスを展示販売しておりますので、テストプレイしてからお選び頂けます。
☆表示価格には消費税は含まれておりません。
☆基板の予約発売も受付しています。
☆お電話での予約も可。

㊟PCBの価格は、常に変動しますので注文の時は来店又は、お電話で。

TMGC　TM ゲームクラブ
㈱アペックス

〒168　東京都杉並区和泉2−1−26
☎03(3323)5524(販売部)
FAX.03(3323)5533



- 表紙はもちろん河合克敏先生のテリーだっ!!
- MONDO.恵先生とSNK開発者による特製折り込みポスター付き!
- 超強力巻頭カラーでコミックも本格始動!

コミックゲーメストだから出来る、充実のラインナップ

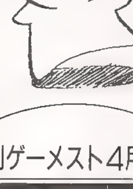
(ぜっこーちょーのゲームコミック)

【アンダーカバーコップス＊古葉美一】
【ワールドヒーローズ＊雑君保プ】
【コットン＊水上広樹】
【出たな!ツインビー＊吉崎観音】

(魅力バクハツのオリジナルコミック)

【ブリケイド＊吉原昌宏】
【アクアリウム＊須藤真澄】
ひとめぼれしそうなニューキャラクターたち

<カラーイラストぎゃらりい>
都築和彦／大宮直依



特別企画
メーカー競作!
ゲーム開発者
4コマ
一挙21P

コミックゲーメスト

月刊ゲーメスト4月増刊
VOL.2
3月18日発売
580円

歴史は繰り返される

なんですか

C・LAN

今回はちょっと雰囲気違うぞ!

今回は、ちょっと番外編ってことで、ゲームに関する用語で構成しとります。「攻略読んでも専門用語が多くてわかんない」、「○○○って何ですか」といった意見がけっこうあったりするんで。過去にもいくつか答えてるし、ベストゲームにも特集されてるけど、新読者方のためにもやっぱ定期的にやるべきなのかなあ、とか思ったりしています。用語はこっちで勝手に選んじまいました。

あと、質問の大半をストII関係が占めている、という事実に基づき、ストII（ダッシュ以降も）小特集もあるから目を通してくれれば幸いです。

ではずらずらっといってみましょう。

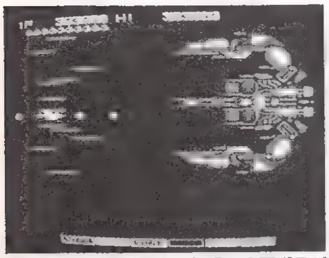
当たり判定

キャラクターの攻撃を受ける部分、攻撃力を持つ部分両方を指す。正確には「攻撃判定」と「くらい判定」を使い分けるべきなのだが、一緒たになってる場合が多いので混乱を招きやすい。

㊎トライゴンの自機って〜が大きいよね。

㊎春麗の中足払いの先は〜がないから昇龍拳に当たんないよ。

安地



安地の一例。ちなみにグラIIの6面ボスだ。

「安全地帯」の略語。ここにいれば敵の攻撃を受けない、という場所を指す。

㊎〈左上〉

インカム

ゲームの台が稼ぐ金額。ゲームセンターの経営者（オペレーター）にとってはこれが高いほどよいゲームとなる。

㊎このゲーム、〜下がってきたから換えようか。

〜way（〜には数が入る）

一点から扇状、または放射状に同時に弾を撃つようなとき、その撃ち方、もしくはショットそのもののことをいう。例えば、RタイプレオのI面の中ボスのレーザーは3wayだし、鮫!鮫!鮫!のワイドショットの最強は15wayである。なお、3wayは「スリーウェイ」と読む。

うち返し（弾）

敵を破壊、もしくは攻撃を当てたときに撃ってくるような弾のこと。ドラゴンセイバーの7面ボスや、グラディウスシリーズの2周目以降で見られる。

㊎グラIIの2周目からは〜があるから前衛も強敵だよ。

永パ

「永久パターン」の略。特定の場所でスコアがいくらでも稼げるような場合を指す。

㊎このゲーム〜あるから集計打ち切りだな。

カンスト

「カウンターストップ」の略。ゲームによって異なるが、スコアの上限を表示できる桁が決まっており、そこを超えると0に戻ったり、99999 0というスコアになったりする。「カウンターを振り切る」ともいう。

㊎やったあ、ついにテトリスでスコアをカンストしたぜ。

コンパネ

「コントロールパネル」の略。いわゆるレバー、ボタンの操作盤全体のこと。

㊎〜はメンテ（後述）が命。

残機つぶし

特定の場所でスコアを稼ぐため、ボスと相討ちしたり、タイムオーバーまでザコを倒しまくったりすること。これを最後の一人（一機）まで行ってクリアするわけである。

㊎ファイナルファイトはベルガーで〜をしないとね。

デコ

「データイースト・コーポレーション」の略称。

㊎〜のゲームは味があるぜ。

メンテ

「メンテナンス」の略。一般に、ゲーム台の整備状態を指す。これが悪いとボタンがきかなかったりする。

㊎この店〜がいいから安心してプレイできるよね。

弾よけの表現各種

メチャクチャに敵が弾を撃ってくる場合、それをパターンや安地を用いずに自力でよけることを指す言葉は実に様々である。

㊎超よけ、アチョー、アドリブ、気合、野性etc…

ワインダー

グラディウスのレーザーなどは、撃った後上下に動くと自機についてくる（という表現は変か）。これを意図的に行うことを「ワインダーをかける」という。

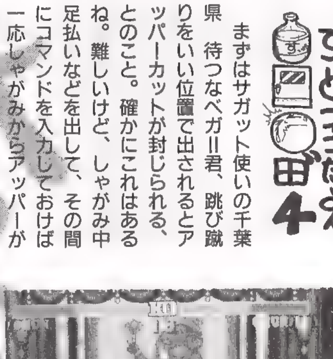
㊎グラII 3面の結晶地帯は、1、2番装備ならワインダーをかけたほうがいいね。

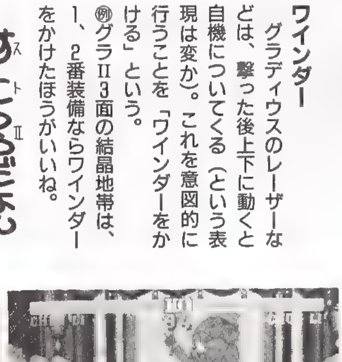
まずはサガット使いの千葉県 待つなベガII君、跳び蹴りをいい位置で出されるとアッパーカットが封じられる、とのこと。確かにこれはあるね。難しいけど、しゃがみ中足払いなどを出して、その間にコマンドを入力しておけば一応しゃがみからアッパーが撃てるよん。

次は秋田の伊藤卓磨君の質問。前進しながらの足払い波動を撃つコツね。昇龍になってしまうっての…よくあるねえ。理由はわかっていると思うけど、レバーが右下のときにボタンを押しちゃってるんだね。だから、きちんと意識して右でレバーを止めてからボタンを押せばちゃんと出るので試してみてね。

背中蹴りが思うように出ない、という福島のNatsukunさん。そうそう、これもよく…ないんですけど。背中蹴りの出し方は敵に近い位置でレバーを左右どちらかに入れて大キックだ。落ち着いてやりましょう。

お次は愛知の筒井紀博君。ターボでの少し高いスピニングの出し方は?というもの。跳んだ瞬間に蹴り出す感じでやってみよう。もちろんため状態からね。





おおっ、これは!けどあまり使い道は、なさそう。ため状態から跳んだ瞬間に技を出す感じでやると…。

終わりです。次では、最も質問の多かった春麗3段、ケン3段の出し方からいきます。今回の残りってことで。

あと今まで載った人はわかると思うけど、だいぶ前のハガキを突然使ったりすることもあるので「あ、没か」とすぐにあきらめずに待ちましょう。ではまた。

メストゲーム企画大募集

賞の栄冠は瀬尾和司君!!

▼待望のゲーム化第2弾は大型筐体物!!

第2回ゲーム企画大募集 選考結果

★最優秀賞(ゲーム化、1993年AMOA EXPOご招待)

『NAMELESS FIGHTER』 瀬尾和司君(愛知県)

★優秀賞(カプコンオリジナル基板)

作品	氏名
『獣導師』	光川真樹君(愛知県)
『MY Master SMITH』	野中智謹君(宮崎県)

★3席(カプコンおよびゲーメストオリジナルジャンパー)

作品	氏名
『涙のOBSTAGE RACE』	清瀬勝巳君(兵庫県)
『月光』	小澤至輪君(青森県)
『FLYING PUNCHERS』	三沢 慶君(三重県)
『ディメンジョンポール』	茂木章人君(愛知県)茂木靖祐君(愛知県)
『COUNTDOWN!』	森 圭介君(大阪府)
『まんまるまるこの大冒険』	中野弘貴君(静岡県)
『RUNNING SPIKER』	十倍 渉君(宮崎県)
『ファイア・ダイノス』	高原保法君(埼玉県)
『ボールブリング』	山 純君(東京都)
『GRAVITATION』	植松厚夫君(埼玉県)
『ランニングスケアード』	落合 誠君(埼玉県)
『ランドマスター』	新間基雄君(埼玉県)
『サウザンドバスター』	石井達雄君(大阪府)
『GALLERIST』	大谷政雄君(東京都)
『デュアルエンジェルス』	大西 洋君(富山県)
『ザ グランドコロシアム』	田渕 亮君(福岡県)
『秘密戦隊ゴレンジャー』	伊藤美緒さん(東京都)
『TINA』	片岡 淳君(静岡県)

さて、早くも第2回となった「ゲーム企画大募集」。これは、㈱カプコンと㈱新声社が共同して、広く一般からゲームの企画を募集するというものだ。

合同選考会のうえ、最優秀賞に選ばれた作品は、なんと「業務用ビデオゲーム化」してしまうという大胆なイベントなのだ。

昨年行われた第1回は、横スクロールシューティングゲーム「アルティメットエコロジー」が選ばれ、現在、カプコン開発チームが着々と開発を進めている。

今、第2回の最優秀賞の栄冠が誰の手に輝くか決まったのだ!!

難航した選考会

今回の企画は、'92年の5月末から8月末にわたって募集したものだ。応募総数は95作品。昨年より作品数こそ減ったものの企画書自体は完成度が高いものが集まった。

毎回、選考は苦戦させられるが、今度も例外ではなかった。

送られてきた企画書をもとに、カプコンとゲーメストでそれぞれ予備選考が行われる。

そして、ついに合同選考会へ突入するのである。

これは12月20日、カプコン東京支店において行われた。



出席者は、カプコン開発室から、OCAPON、今回担当するUID、CHIN氏、広告宣伝室から石原、土居、西口、宮津氏の計7名。

そしてゲーメスト編集部からは、石井編集長、猿渡、TMといった面々である。

最優秀賞の発表!!

さて、入賞者の発表にいってみよう。

最優秀賞の作品は、瀬尾和司君の企画「ネームレスファイター」に決定!

これは、3D視点の格闘ゲームで大型筐体仕様である。考え方によってはエレメカとも見間違えられがちだが、みごと最優秀賞の栄冠に輝いた。おめでとう!

次に優秀賞。2作品に贈られる。まずは、光川真樹君の「獣導師」。横スクロールアクションゲームに取り入れたオプションシステムが光った秀作。

そしてもう1つが、野中智謹君の「マイマスタースミス」。全方向へ移動できるロボットを駆使するアクションゲームだ。

といったところが入賞作品だ。以下、三席も含めて選考



発表 第2回 カプコン&ゲー

ついに決定！最優秀

結果をまとめたので表をご覧いただきたい。

さまざまな思いで選ばれた作品たち

では、ここで入選作品に対してズバリ選評を述べてもらうことにしよう。まずはカプコン開発スタッフから。

OCAPON
「どの企画もきれいにまとまっていました。次回は、もっと強烈なアツイ企画待ってます」

U-D
「全体のレベルがとても上がっていてすごく迷いました。新しいアイデアを含む企画が少なめだったのが残念ですね」

CHIN
「多くの中からたったひとつを選ぶ苦しみーみんなの努力を感じます。次もガンバロ!!」

そしてゲーメスト編集部。

石井
「たくさんの企画をありがとう。みんなの思いをひしひしと感じます。1つ1つの夢をかなえていきたいですね」

猿渡
「前回より応募数が少かったけど、レベルが高く読みごたえがありました。次回はもっと多くの作品を待ってます」

と、こんな感想をいただきつつも非常に難航した選考会であった。

問題のゲーム化は？

さて、最優秀賞に大型筐体物が選ばれて驚いている読者も多いだろう。この「ゲーム企画大募集」は最優秀賞の作品を実際に業務用ビデオゲーム化するのである。

しかし、今回は大型筐体。基板で販売できる物を開発するよりも、たくさんのノウハウが必要とされることは間違いない。

実際に、開発期間やさまざまな問題を残していることも多々ある。だが、できるかぎり実現するようにガンバルので読者のみんなもたのしみにまっていてくれー

実現に関しては、現在検討中である。可能性は、なんとも言えないが、あらゆる努力をしてゲーム化していく方針である。



これがネームレスファイターの企画書だ！

プレイに慣れたら、通信で挑戦しよう！

V.R.

ずるずる

初級コースで身体を慣らしたら、
ステップアップ！
コースが広く抜きやすいコース
「上級」でプレイだ！

©セガ

初級コースの次は上級コース？

走りやすい初級コースにそろそろ飽きてきている人はいないかな。次は中級コースだあーっーと意気込んでみたものの…あーまりの難しさにステアリングを投げ捨てた人も多いんじゃないかと思う。

コースセレクト上では、初級、中級、上級となっているが、実際には、コースが広くて走りやすい上級のほうがやさしいといっていい。

ゲームセンターでのプレイヤーの選択コースを見ていても、初級か上級が多い。やはりみんなも中級は難しいと判断しているようだ。

なるほど、中級よりやさしい！

具体的にどのあたりがやさしいかというと、まず一目瞭然のコース幅、倍近いんじゃないかなあ。攻略の面から見ると、シフトチェンジが少なくてすむというところ。

1周の長さは一番長く、唯一ヘアピンを持つコースだが、走る上で難しさを決めるのはやはり走りやすさだ。

中級コースは、とにかくスピードコントロールに気を使う。4周を同じペースで走れるようになるには、かなりの鍛練が必要だろう（体験談）。

ツインでやる以上、通信でのバトルということも考えられるので、抜きどころの少ない中級コースは、バトルに苦痛すら覚えかねない。

通信で遊ぶ！

ツイン筐体タイプは、最少2人から通信が可能、最多で8人（確認したもので）までできる。

友達と大勢でやるときは、仲間同士で和気あいあいでプレイもできる。

もし1人でとなると…そう、知らない人とバトルということになる。これってなかなか緊張感があるんだな。

テーブルタイプのゲームと違って運による勝敗の要素が少ないので、実力できまるー「速いヤツが速い世界ー」だから燃えるんだなあ。

トップをキープするのは難しい？

実際のレースは、各チームにより車体やエンジンが違うので、イーブンなバトルとは言いがたいが、まあそれはそれ、速いヤツは速いマシンに乗れる。簡単にいってしまえば、速いヤツは速いんだな。

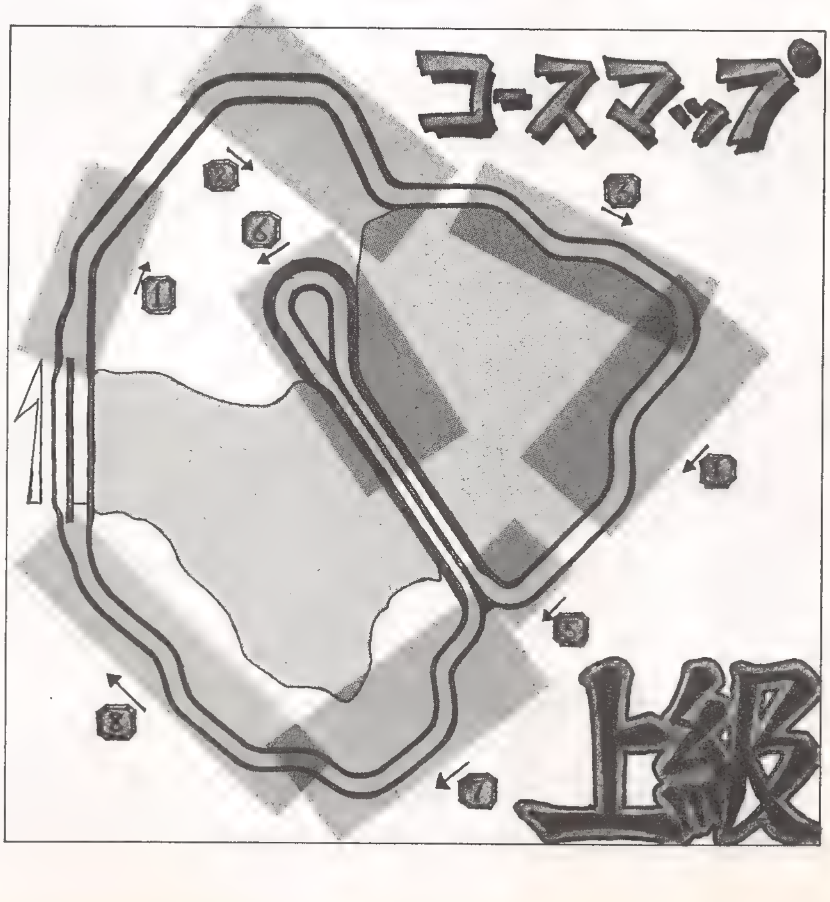
これをこのままゲームに生かしてしまうと…あーあ、本当に速いヤツが速くなっちまう。これじゃあ面白くないー

ゲームなんだから、楽しめる要素がないとねー

そこでゲームでは、バトルを面白くするために、トップで走っているマシンよりも、後続車のほうのトップスピードを上げて、追いつきやすくし、より接近したバトルができるようになっている。

ドライブゲームをよくやっている人は知っていると思うが、トップで走っている人と、8位で走っている人のマシン、恐ろしいぐらいスピードが違うのだ（これ異様に苦痛ー）。

スピード以外にも、タイヤのグリップ力を上げて、コーナーをより高いスピードで走



ツイン上級編

れるようにもなっている。

うまくないプレイヤーがドライブゲームを楽しめる半面、上手な人は、ブッチギリという快感を味わえないのが欠点。

そのため、トップで走行している人は、常に強力なマシンの接近にビクビクしながら走らなきゃならない。

「トップを守るには、ブロックせにゃ!!」

と思う人もいるだろう。私もそうしたいのだが、残念。V.Rのマシンには、バックミラーがついていないのだ！

これでは、後ろのマシンが右からくるのか、左からくるのかわからない。オフィシャルがブルーフラッグでも振ってくれりゃあ……。

うーむ困った！

だからその性能を生かす！

スタートからゴールまで、トップをキープするのは、このゲームでは難しい（同程度のプレイヤー間で）。

そうなると、4周あるレースの中で、ファイトプランを練らなければならない。

まあ結論からいうと、「最後にトップになるのは、オレだ!!」である。

通信によるバトルでは、あまりタイムアタックは関係なく、重要なのは、通信相手との勝負。誰が先にゴールするかだ。

そこで生かされるのが2位以下でのパワー差だ。

これを上手に使ってやると意外に簡単に1位になれちゃう。まあ一種のオーバーテイクボタンのようなものだね。

これを最終ラップ、最後のところで使う（実のところ、そこまでアクセルを緩めて抜かないようにしておくけど）。

スリップストリームも使えるので、相手とのスピード差はかなり出る。そこで一気に抜き、そのままゴール！

タイミングをまちがえると全然意味がなくなることもあるので、そのあたりを今回、勉強してみようと思う。

抜きどころは前半に多い！

上級編コーナー別攻略

4周するレースでのライバルは、通信相手だけではない。コンピュータカーもいる。

スタート時は、ほとんど最後方。十数台のコンピュータカーを抜かなきゃならない。

より前へ進むには抜きどころの把握が必要。

その抜きどころだが、やはり安全に事故を少なくという上で探すと、前半のコース幅の広いところが挙げられる。

スリップを使いつつ、インからぶち抜いてやろう。

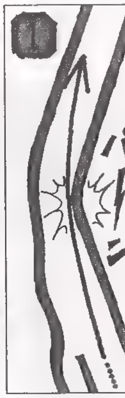
あと忘れていけないのが、楽しみながらプレイをすることだ。これがないとゲームにならないからねえ。

それでは、各コーナーごとに攻略に入っていこう。

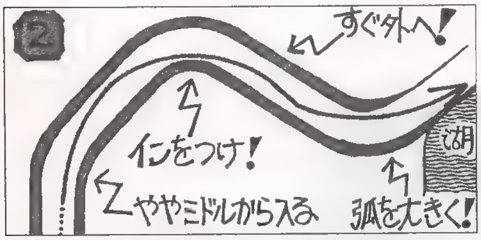
第1コーナー

イン寄りで直線的に走る。ライバルがいるようならそのインをついてやろう。

ここで怖いのは、1周目の進入だ。ライバルカーの多さにビビらずに、きびしいインを目指して突っ込む。



第1コーナーは事故が多い。注意せよー



1周目は、敵がいっぱい！スピードに注意！

右、右、左と湖へ！

この3つは、1つで覚える。1つ目の右を、少しふくらんで走ると、全開で抜けやすくなる。3つ目の左で、ライバルのインをつくのが目標。

右大カーブまで

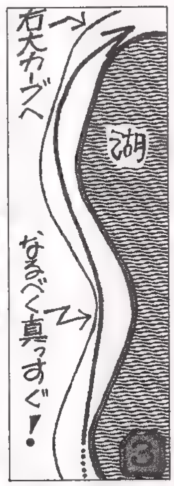
右大カーブの入り口までとにかく直線的に走る。

ただ真っすぐに走るだけではない。右カーブへの弧の先端を目指し、ややアウト寄りに進んでいく。そのため少しインを空けて走る。

右大カーブ！

大きく弧を描くようにすれば全開で抜けられる（D難度ー）。

それができるまでは、アクセルの連打で、300km/h以上で走れるようにする。これができるできないで20km/hは違うぞー



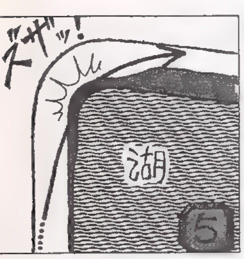
先を考えてライン取りをする。



大きくまわれば、全開で抜けられるぞー

ヘアピン手前

どうせ減速するなら縁石にのってっちゃえい！というのがここ。アクセルを少し緩めて進入し、直後に6速で全開だ。



コースを少しショートカット。

ヘアピン！

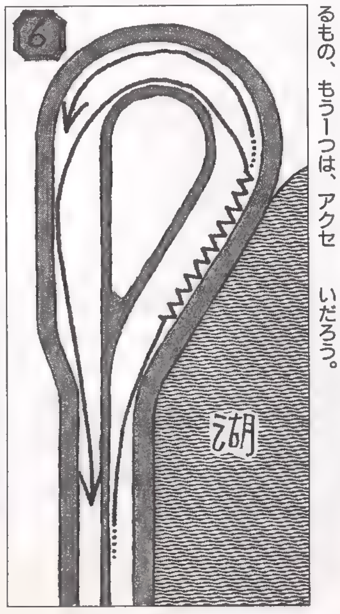
さて問題のヘアピン。抜け方が2つある。

1つは、フルブレーキによるもの、もう1つは、アクセルワークによる高速抜けだ。

前者は、進入時に7速↓4速、と同時にフルブレーキ。200km/hまで落ちたらアクセルをコントロールしつつ思いきり左へーで全開で抜けていく。

後者は、6速で進入し、250km/hに合わせて、バンクの上のほうを走る。弧は大きいが、50km/h以上速い。

慣れるまでは、5速進入がいいだろう。



ヘアピン。バンク利用のほうが速いぞー

連続カーブ

ここも全開を目標にする。それができるまでは、アクセル連打で、ロスを少なくする。

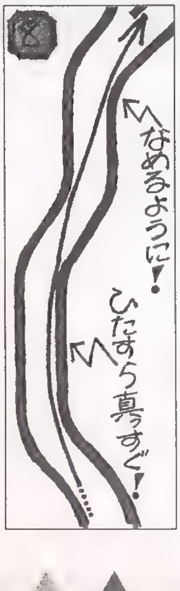
全開で抜けるには、1つ目、2つ目の抜け方がポイントとなる。グリップ力を最大限に生かし、インをつくぞー



全開だときびしいところだが、でも踏むしかない！

谷間を抜ける

あとはコース幅を利用し、直線的に走る。最終カーブは、もちろんインをつくぞー



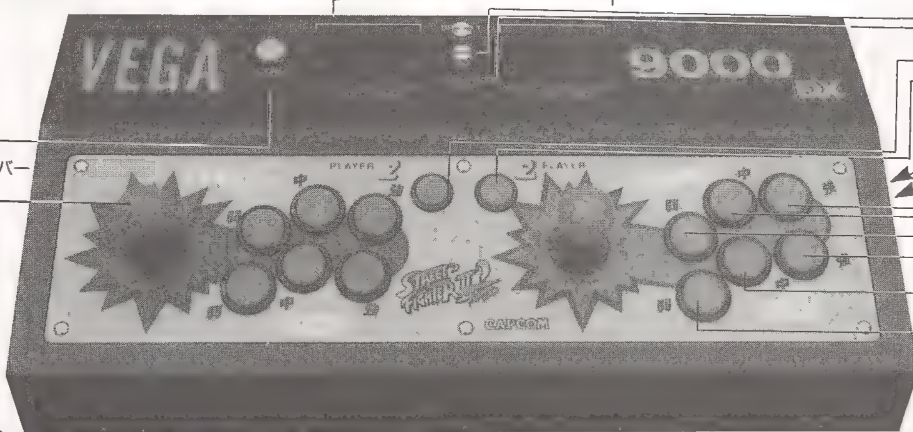
残るカーブは直線的に走ればOKー

新登場

究極のコントロールボックス
遂に登場!!

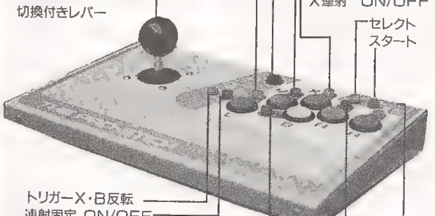
その名は
"VEGA-9000DX"
¥53,000

ウーム!!
ハイグレード
だよ〜



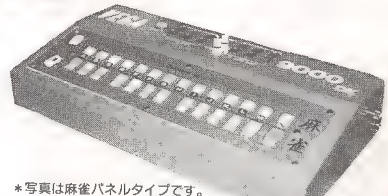
※写真はストⅡダッシュターボ専用パネルタイプです。

在庫大処分!



型番 *SF-1000*
特価¥6,000(在庫限り)

- ■ストリートファイターⅡダッシュターボに対応。(カプコンオリジナルストⅡダッシュターボ専用パネル使用)
- ■ビデオ RGB21ピン S端子TVに対応。
- ■ステレオ基板内蔵。
- ■連射ON/OFF SW12コ付き。
- ■連射スピードが目で判るLED付き。
- ■電源セルフチェック機能付き。
- ■マージャンパネル(別売)取り換え簡単に出来ます。
- ■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
- ■PCエンジン・メガドライブ・Fコン用のジョイスティックとしても使用出来ます。

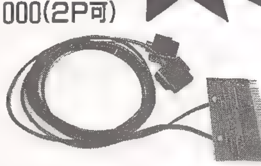


＊写真は麻雀パネルタイプです。

(別売)
- ○PCエンジン用ケーブル ¥3,500
- ○メガドライブ用ケーブル ¥3,500
- ○Fコン用ケーブル ¥3,500
- ○パソコン用ケーブル ¥2,500

SF用ジョイスティック SF-1000の特徴
- ○樹脂と違い重量感のある金属ケースですので素晴らしい安定感があります。
- ○使用しているパーツは全て業務用のものでバツグンの耐久性と操作性です。
- ○R・A・B・X・Y・Lの6つボタン全て連射ON/OFF機能付きです。
- ○トリガーボタンを押さなくても連射する連射固定SW付きです。
- ○連射VRでスピードを変えられます。
- ○トリガーX・B反転することができます。
- ○デザインも刷新されました。

VEGA-9000DX対応
スーパーファミコン用ケーブル
新発売
¥8,000(2P可)



★基板ニュース★
〈CAPCOM〉
- ●ストリートファイターⅡダッシュTURBO好評発売中!!
- ●ストリートファイターⅡダッシュ高価買い取りしています。

ハッピー商会
GM係
〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

■全基板、格安にて販売中!!

VEGA-9000DX
取扱店
関西地区
ソフトランド
秀 和
☎06-649-7177

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。
どんどん送ってね。

■お申込方法
- ●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
- ●3カ月間保証書付きです。
- ●アフターサービスは完全ですのでご安心ください。

秋葉原の基板屋

がつ～んと基板高価買取する店！

PANA Custom™（パナ カスタム）

好評発売中!!

パナカスタムの特長

- ●ボディは人気のあったKIC'S-91のスタイルを採用！
さらにKIC'S-91より1P、2Pの間が20mmも広がりましたので操作性がグーンとUP！
〈パーツ類はすべてパナツイン用を使用。高い信頼性が自慢です。〉
- ●ハーネス、ケーブル類は全て、パナツインやKIC'S-91の物がそのまま使用出来ます。
- ●麻雀パネルをオプションにすることによって低価格化を実現！（ハーネス付麻雀パネル￥7,480）

★スーパーファミコン用ケーブル………￥7,200
★PCエンジン用ケーブル………………￥3,000
★メガドライブ用ケーブル………………￥3,000
★RGB15 or 21ピンケーブル…………各￥3,000

ぬわんと **￥36,000!!**



↑ これがパナカスタムだ！

こんな基板が入荷しました！
――くわしくはTELにて。

ミサイルコマンド（基板のみ、ATARI Ver.）：1980年。品薄ながら再入荷！貴重品。
STRIDER（ストライダー飛竜海外Ver.）：タイトル画面等、一部変更あり。珍品。
ヴァンガード（SNK）：1980年。4方向十字ショットで敵を倒すシューティングゲーム。名作！
ティンスター（TAITO）：1984年。西部ものの敵を撃つアクションシューティング。ちょいマイナー。
ジュノファースト（KONAMI）：1983年。ディフェンダータイプのシューティング。重底音がかっこいい！
RASTAN（TAITO）：1987年。ラスタンサーガの海外版。デモでアイテムの紹介付き。
HAUNTED CASTLE（KONAMI）：1988年。悪魔城ドラキュラの海外版。意外にマイナー!?
3-DサンダーセプターII（基板のみ、NAMCO）：1985年。リアルなスクロール。ナムコファンはぜひ！
アフターバーナーI（基板のみ、SEGA）：1987年。IIではなくて元祖の方です。（IIも有り）
スーパーハングオン（基板のみ、SEGA）：1986年。バイクレースの名作ゲーム入荷！

★★★★★★★ この他にも珍品基板、大量入荷!! とにかくTEL下さい!!

基板高価買い取り!!

★インスト、説明書なし、1枚からOK!!★

①直接持ち込まれる方は、必ず！身分証明書を御持参願います。
②郵送にて買い取り希望の方は、事前に必ずTELにて買い取り金額確認後、身分証明書の写しに買い取り金額・職業（又は学校名）を記入の上お送り下さい。動作確認終了後、現金書留で郵送いたします。

販売スタッフ募集します

フリーター、長期出来る方（土日を含む週5日以上）で、ハーネス等技術知識豊富な方を希望します。
交通費全額支給
※電話連絡後、履歴書持参の上御来店下さい。

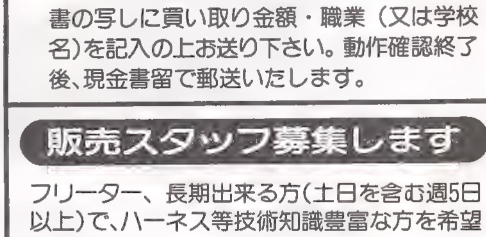
リスト送付ご希望の方は62円切手2枚と返信用封筒（住所、氏名、記入）を同封の上、下記まで郵送して下さい。

ゲームフリークのオアシス
メッセ サンオー
基板販売事業部
〒101 東京都千代田区外神田3-14-8

☎03-3255-3453

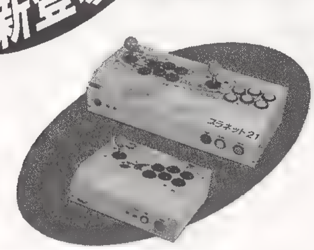
営業時間
日曜～木曜10:00～19:30
金曜・土曜10:00～19:45

秋葉原のド真中！さぁ君もLET'S GO！



みんなで遊びにおいでよ！
東京ボックス秋葉原店

新登場 究極のコントロールボックス



3つボタン
プラネット20¥38,000(税別)

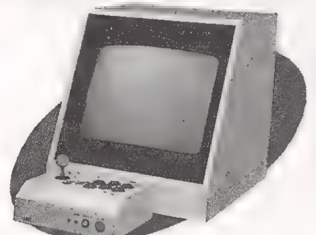
6つボタン
プラネット21¥40,000(税別)

チューナー……¥7,000(税別)

1人用コントロールボックス
……………………¥25,000(税別)

プラネット20、プラネット21を
お買い上げの方には中古基板用
BOXをサービス致します。

別売
中古基板用ボックス¥4,200(税別)
付属品専用ハーネス¥3,000(税別)

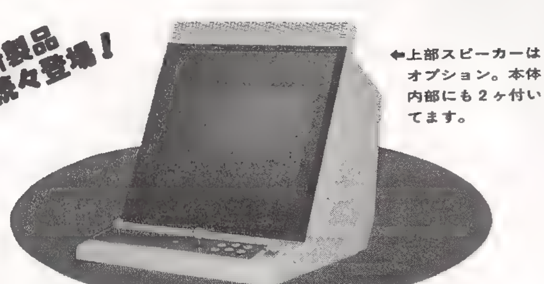


18インチモニターのみ
……………………¥65,000(税別)
1人用18インチモニター付
……………………¥87,000(税別)
2人用18インチモニター付
……………………¥98,000(税別)

一般用コントロールボックス付

NANAO製25インチモニター **K-25** ¥135,000(税別)

新製品続々登場！



←上部スピーカーはオプション。本体内部にも2ヶ付いてます。

NANAO製18インチモニター
K-18……………………¥120,000(税別)
NANAO製25インチモニター・コインシューター付
K-100C……………………~~¥220,000~~(税別)
NANAO製29インチモニター・コインシューター付
K-300C……………………~~¥280,000~~(税別)

特長
● 持ち運び便利 ● 3点組み立て式
● カラー：シルバーニュートン、アイボリー

Open!

基板祭り　3店同時開催

3/6(土) 7(日) 2日間限り！

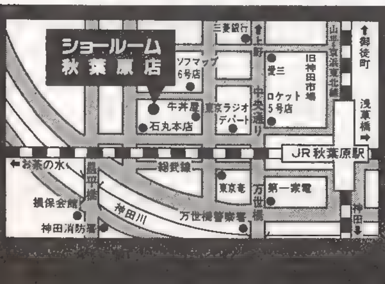
■富里七栄店
0476-92-1834

■南行徳店
0473-56-8546

★中古基板リスト★

※シール(遊び方)が付いていない物があります。
注　価格に変動があります。

スーパーバレー91	ポンピングワールド	ゴークス
ビジランテ	ウルフファング	ハレーズコメット
スーパーバレー	スカイスマッシャー	ストリートファイターⅡダッシュターボ
タンクフォース	D.D.クルー	パイプドリーム
タスクフォースハリアー	フリップル	ビーチバレー
タンブルポップ	ラスタンサーガⅡ	F1・ドリーム
ウルトラマン	カダッシュ	ワードナの森
シルクワーム	コンバットライブス	ヘビーユニット
R-TYPE Ⅱ	アクロバットミッション	SDガンダム
上　海	ソニックウィングス(海外)	WWFスーパースターズ
ライガ	ターボフォース	スーパーフォーミュラ
インセクターX	闘神ブレイザー	1942
FⅡボード（セット特価）	リベンジ オブ ドゥ	ゼビウス
MJ-12（セット特価）	スラップファイト	パックマニア
地球防衛軍（セット特価）	スパイナルブレイカー	ストリートファイターⅡダッシュ(海外)
ギャロップ	ブレイゾン	達　人
ブレイゾン	アルカノイド	S.T.G
アクトフェンサー	獣王記	ザインドスリーナー
サンダーゾーン	ブロックブロック	飛翔鮫
ダークシールⅡ	地獄めぐり	R-TYPE
クライムファイター	ダブルドラゴンⅢ	



TBOX
株式会社
東京ボックス

ショールーム(株)東京ボックス秋葉原店
〒101 東京都千代田区神田1-9-5 長嶋アルファービル
TEL.03-3251-7455 ※詳しくはショールーム秋葉原店まで

■本社 〒272-01 千葉県市川市欠真間1-10-48
TEL.0473-57-0757 FAX.0473-58-2419

東京シャン株
電子応用機械器具製造事業登録No.東第5862号

■振込先：● 千葉銀行 行徳支店 当座No.603047 ● 大和銀行 行徳支店 当座No.6134571
● 郵便局 東京6-546868 (株)東京ボックス ※ヤマト代引システムもあります。

ゲムゲム会員10,000名突破
大感謝セール

全商品通常価格の７割～５割引

日頃の御愛顧にお応えしてゲムゲムがお贈りします。
大感謝セール！この機会にぜひあなたもゲムゲム会員に！

《￥3,000 均一》
アルカノイドリベンジオブドウ
火激
かいけつヤンチャ丸
キックアンドラン
クイズ三國志
クイズカプコンワールド
クイズ殿様の野望
くにお君
西遊降魔録
ザ・ビッグ・プロレス
ジッピーレース
ダイナマイトリーグ
ハテナの大冒険
バトルフィールド
バルバルークの伝説
パーフェクトビリヤード
ファイヤートラップ
ファンタジーゾーン
フリーキック（Ｐ無し）
ヘビーユニット
魔界戦士
魔界伝説
マーカム

《￥5,000 均一》
アタックス
戦場の狼
ダブルドラゴン
カルノフ
ランバート
リターンオブインベーダー
テラクレスタ
ワーグナーの森
妖魔妖法帖

《￥7,000 均一》
アテナ
飛翔鮫

《￥10,000均一》
アームドＦ
エアーデュエル
エグゼドエグセス
ＦＩドリーム
影の伝説
クイズＤＡＮの反乱
サンダードラゴン
サーカスチャーリー
セルフィーナー
大工の源さん
タンク（Ｐ無し）
ドラゴンブリード
ドリフトアウト
ネクストスペース
パンクショット
フリッキー
ミッドナイトレジスタンス（Ｐ無し）
雷牙
ローラーゲームス
ＡＳＯ

《￥15,000均一》
ＳＴＧ
ガルガ
ギャロップ
シュトラール
ダークシール
忍者龍剣伝
ファンタジーゾーン
マッピー
ロードオブキング
ワールドスタジアム
ワールドカップ90
ギャプラス
クイズ学園パラダイス
フーピー
ラスタンサガ
ダイナミックＣ．Ｃ．

《￥20,000均一》
怒（Ｐ無し）
ダンクシール
ＤＤクルー
妖界道中記
ワールドスタジアム90
Ａ－ＪＡＸ

《￥30,000均一》
嗚呼　栄光の甲子園
ガンフォーキ
クイズ捕物帖
コットン
サボテンボンバーズ
サンダーブラスター
タンクフォース
ファンキージェット
達人王

売り切れ御免！

《目玉商品》
ストリートファイター　￥40,000
ストリートファイターII　￥70,000
ストリートファイターIIダッシュ　￥160,000

期間中お買い上げいただきましたお客様には、更に次の特典をプラス！

①お買い上げ金額（￥10,000以上）に対して５％の割引クーポンをさらにプレゼント！
②お友達のゲームマニア仲間を２名様御紹介頂きますと入会金無料。（ただしご本人のみの入会金1000円頂きます）
③期間中お買い上げのお客様に対してオリジナル会員カード（１年間有効）をプレゼント
※尚、旧会員カードをお持ちの方は送っていただければ、今まで買っていただいた金額相当のクーポン券をお送りします。（３月３１日まで）
④新規ゲムゲム会員も募集しています。入会金1000円同封のうえ、現金書留で下記の宛先までお申し込み下さい。（切手でもＯＫ！）

幻夢幻夢
（げむげむ）
株式会社ケイアンドユウ
フリーダイヤル（料金無料）
0120-107855
TEL 06(783)7855
〒577　東大阪市高井田本通５丁目２番

★御注文方法★
まず、お電話下さい。（在庫と価格を確認して下さい）
●合計金額10万円以下の場合
先に商品をお送りします。（２万円以上の場合、送料はゲムゲムが負担します）
（２万円以下の場合はお客様負担になります）
次のお支払い方法から選んで下さい。
①商品到着後３日以内に商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②商品到着後３日以内に現金書留でゲムゲムまで送って下さい。
③商品到着後３日以内に銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
④代引（ヤマト便、ゆうパック）もあります。
●合計金額10万円以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します（送料ゲムゲム負担）
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

カードでのお支払いもＯＫです。
ＶＩＳＡ・ＪＣＢ・ＤＳＰ・日本信販
大信販・ＤＣ。詳しくはお電話で。

銀行振込先
大福信用金庫　森の宮支店
普通　095883
ゲムゲム

Soft Land
SHUWA Corporation

ゲーム基板販売

★

新作からオールドゲームまで4,000枚の基板の在庫があります。TELにてお問い合わせください。
(消費税は別にかかります)
※商品・代金　引き替えシステム有り。PM3:00までにTELいただければ翌日にお届けします。

在庫と価格は変動します!!　TELにて確認ください。

[IREM]
- R-TYPE ¥10,000
- R-TYPEⅡ ¥15,000
- アンダーカバーコップス ¥70,000
- クロスブレイズ ¥38,000
- 大工の源さん ¥16,000
- ドラゴンブリード ¥15,000
- イメージファイト ¥15,000
- ガンフォース ¥30,000
- サンダーブラスター ¥39,800
- X・マルチプライ ¥15,000
- 迷宮島 ㊕¥3,000
- ギャロップ ¥15,000

[CAPCOM]
- 1943 ¥14,000
- ウィロー ¥95,000
- キャプテンコマンドー ¥100,000
- キングオブドラゴン ¥78,000
- ストリートファイターⅡ ¥108,000
- ストⅡダッシュ ¥188,000
- ストⅡダッシュターボ ¥238,000
- 大魔界村 ¥100,000
- ナイツオブザラウンド (少)¥118,000
- 天地を喰らう ¥99,800
- 天地を喰らうⅡ ¥238,000

[KONAMI]
- A-JAX ¥40,000
- グラディウスⅢ ¥23,000
- サンダークロス ¥30,000
- サンダークロスⅡ ¥38,000
- 出たな！ツインビー ¥35,000
- トライゴン ¥40,000
- エイリアンズ (少)¥38,000
- パロディウスだ！ ¥35,000
- パンクショット ¥12,000
- クォース ¥8,000
- ヘクシオン ¥10,000
- TMNT ¥30,000
- XEXEX (少)¥30,000

[SEGA]
- テトリス ¥30,000
- ゴールデンAXE ¥30,000
- 獣王記 ¥18,000
- レッスルウォー ¥18,000
- ムーンウォーカー ¥37,000
- D.Dクルー ¥40,000
- コラムスⅡ ¥10,000
- サンダーフォースAC ¥12,000

[TAITO]
- 大旋風 ¥10,000
- 達人 ¥28,000
- 飛翔鮫 ¥10,000
- ルナーク ¥40,000
- どんどこどん ¥40,000
- メタルブラック (少)¥49,000
- チャンピオンレスラー ¥8,000
- 究極タイガー ¥18,000
- 西遊降魔録 ¥5,000
- 火激 ¥8,000
- ワードナの森 ¥10,000
- バラメデス ¥4,000
- パズニック ¥5,000

[DATAEAST]
- ウルフファング (少)¥37,000
- ダークシールⅡ ¥24,000
- 空牙 ¥40,000
- サンダーゾーン ¥38,000
- タンブルポップ ¥35,000
- ドラゴン忍者 ¥20,000

[UPL]
- ゴモラ ¥10,000
- オメガファイター ¥10,000
- タスクフォースハリアー ¥14,000
- シュトラール ¥18,000
- USムスタング ¥16,000

[NAMCO]
- ワールドスタジアム ¥20,000
- ピストル大名の冒険 ¥23,000
- バーニングフォース ¥90,000
- ドラゴンセイバー ¥108,000
- スプラッターハウス ¥38,000
- ローリングサンダーⅡ ¥100,000
- 球界道中記 ¥98,000
- ワルキューレの伝説 ¥140,000
- 倉庫番 ¥23,000
- ランパート ¥18,000
- F／A ¥98,000

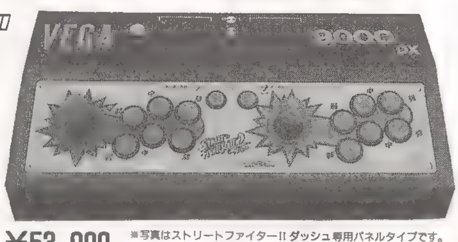
[その他]
- ハットリス ¥5,000
- スパイナルブレーカーズ ¥20,000
- スーパーバレーボール ¥15,000
- パイプドリーム ¥5,000
- マジカルクリスタル ¥35,000
- STG ¥18,000
- ヴィマナ ¥30,000
- 達人王 ¥78,000
- ハチャメチャファイター ¥20,000
- サボテンボンバーズ ¥14,000
- 雷牙 ¥19,800
- 雷龍 ¥20,000
- ウルトラマン ¥8,900
- SDガンダム ¥25,000
- ブレイゾン ¥54,000

[麻雀]
- 麻雀革命 ¥5,000
- 麻雀ちゃんねるズームイン ¥5,000
- 麻雀キャンパスハンティング ¥6,000
- 麻雀大予言 ¥6,000
- 麻雀ファンクラブ ¥6,000
- アイドル麻雀放送局 ¥5,000
- 個人教授 ¥4,000
- ねるとん牌鯨団 ¥5,000

[NEOGEO]
- MVS-1（ネオジオ1スロット） ¥128,000
- 餓狼伝説 ¥10,000
- キングオブザモンスターズ2 ¥10,000
- キングオブザモンスターズ ¥5,000
- マジシャンロード ¥5,000
- NAM ¥4,000

究極のコントロールボックス　遂に登場!!
"VEGA-9000DX"

- ストリートファイターⅡに対応。
(カプコンオリジナルストⅡ専用パネル使用)
- S端子TVに対応。
- ステレオ基板内蔵。
- 連射ON/OFF SW12コ付き。
- 連射スピードが目で判るLED付。
- 電源セルフチェック機能付き。
- より鮮明になったフルカラーコンバーター使用。
- その他SVG-Bの機能も内蔵。



¥53,000

※写真はストリートファイターⅡダッシュ専用パネルタイプです。
ストⅡダッシュターボ専用パネルあります！

別売ジョイスティックケーブル

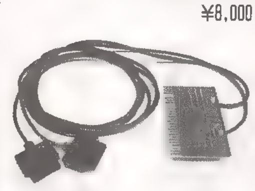
PCエンジン用	¥3,500
メガドライブ用	¥3,500
ファミコン用	¥3,500
パソコン用	¥2,500

別売品

RGBケーブル (15PIN21PIN)	¥3,500
S端子ケーブル	¥2,500

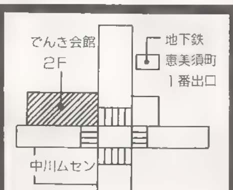
新製品

スーパーファミコン用ケーブル
(VEGA9000DX用)
¥8,000

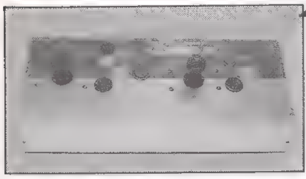


ゲーム基板 販売・輸出
ソフトランド秀和

営業時間 10:00〜19:00　TEL 06-649-7177
〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9(でんき会館3F)



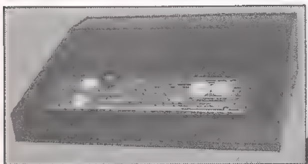
皆さんに親しまれて11年。
(株)キョーワインターナショナルは、着実に歩んでいます。



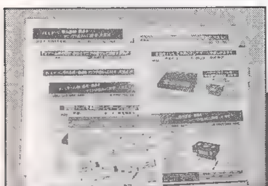
1991年
COMBO AV
10年の実績を生かし、数々の改良が…。最新、最強のマシーン。



1988年
KIC-045 DX
ベストセラー。
多勢のマニアより絶賛の声々々…



1986年
コントロールBOXの第一号。元祖です。



1981年
マニア向販売開始。
おなじみの広告……

NEWゲームからレアゲームまで!!
業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安!

無料FAX価格情報サービス開始!
詳しい事が知りたい方はお電話下さい。
☎03-5496-1046(代)

新型コンボAV 発売中!!
機能性重視
本体価格¥28,000(1年間保証)

コンボコーナーもあるョ!! 中古基板も豊富に取揃え!! COMBO AVもデモ中!!

12トリガーボタン(ストII対応!)

機能性重視、新設計。人間工学に基づいて設計された最も シンプルで、最も堅固なマシン。

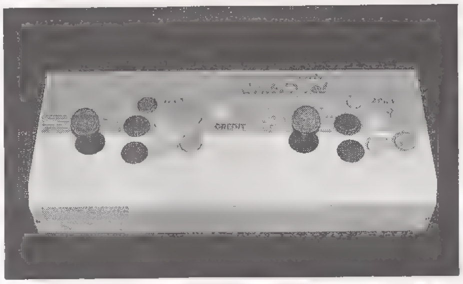
12ボタン全てオートトリガー可。30発/秒(MAX)の比類なき最速トリガー!!

★キョーワの自信作★
水平パネルのCOMBO AV!!
1ヵ年保証のCOMBO AV!!
自信を持ってお勧めします。

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

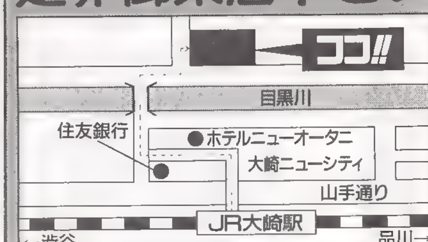
すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2·4·8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆各トリガーボタン単独スピード切換付オートトリガー(ファイヤー、ボンブ、ミサイル等の各々のトリガースピードが自由に設定)
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換(コロンブスの卵参照)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました。又、6ボタンの改造可。

満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" ストII仕様(12ボタン)
- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……¥35,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……¥30,000
- ●VRタイプ(上記両方対応+RF付)……¥37,000



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

JR大崎駅東口徒歩2分
本社倉庫バザール 是非御来店下さい



東京都品川区北品川5-6-23
営業時間PM1:00~PM7:00(水曜定休)



ゲームマシンのしくみが楽しみながらよくわかる。
COMBO AV 自作キット
完成価格の各5,000円引きです!

キューティー鈴木の
「いっしょにしようよCOMBO AV」
© JWP WAKO.
制作取扱説明ビデオ付

ホットな最新情報(在庫表)は62円切手2枚同封の上、右記へ!

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区西品川2-6-3)
TEL.03-5496-1046(代) FAX.03-5496-1047

東京ガリバー通信

第4号 来るべし

ＪＲ松戸駅から歩いて20秒。今や知らぬ者のない東京ガリバー!! １Ｆから３Ｆまで、アーケードマシーンがびっくりなのだ。３Ｆはオールラウンドフロア、２Ｆはビデオゲーム＆メダル、１Ｆはファミリー向けだ。

２月も終わり、もう完全な春。春はうかれまくるべし。うかれるためのアイテムがあるところ。それが東京ガリバー。うかれてるうちに試験にもうかるでろう…。

2月23日!! ギャラクシアン³が東京ガリバーに乗り込んでくるのだあ。

3F

●ずるずるの一押し「3F編」

JR松戸を降りてそのまま歩いて入れるのが3Fのフロア。

いきなり目に入るのが V.R.ドドーン!と4台が通信で並んでいる。一番通行の多いところだから注目度も一番!ここでぶっちぎりの走りができれば松戸のヒーローは君だ!(女性ならミス松戸決定だね)

ドライブゲームが苦手という人は、覚える楽しみがあるリーサルエンフォーサーズかな。2人でできるし、熱くなれるぜ!

山本雅博さんに聞きましたこれが人気機種だ!!

やっぱりストⅡターボ。クイズF1ワン・ツー・フィニッシュ、V.R.です。

これがおススメだ!!

リーサルエンフォーサイズです。すごい臨場感で、私もハマってます。

V.R.とソニックブラストマンなどの「なぐりもの」に関しては、ハイスコアボードも用意してありますので、どんどんチャレンジしてください。



山本さんのガンさばきを見よ!!

2F

●ずるずるの一押し「2F編」

じっくりとゲームがやりたい人がいたら2Fだ!

「自分のプレイを見てくれい!」という君は、メガロ50の筐体でプレイ!今、一番人気のストリートファイターⅡダッシュターボだね。

グループでくる君たちは、職人芸ともいえる実況つきのスズカ8アワーズだ!

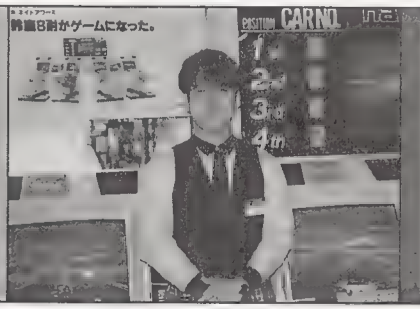
そうそう2月下旬には、ギャラクシアン3が入るとのこと。遊園地に行かずして、アトラクションものもできるようになるぞ!

名古屋善英さんに聞きましたこれが人気機種だ!!

土・日は実況つきで盛り上がっちゃうスズカ8アワーズ。ストⅡ関連。それからテトリスですね。メダル関連は、ロイヤルアスコットです。

これがオススメだ!!

実は、2月23日にギャラクシアン3が入るのです。ぜひプレイしに来てください。それにともなって、もっとカッコヨクなるようにフロアのレイアウトも考えてますので、ぜひお立ち寄りを!!



この人が名古屋さんだ(出身地は不明だ)。

1F

●ずるずるの一押し「1F編」

新感覚のファミリーには、1Fのフロアがお似合いだ。

素直に楽しめるエレメカたちが、子供たちの笑顔をつくってくれるで(ちょっとクサイかな)。

そんな中でも、ボタン早押し選手権なる、ボタンの連打だけという単純なゲームがおススメだ!

カップルで楽しくやるのが目的だが、そこで本気を(男が)出すかどうかは君次第だ。

クレーン達人なら、巨大マシーンドリームパレスでやるしか!!

片山幸子さんに聞きましたこれが人気機種だ!!

1Fはクレーン中心です。人気のヌイグルミは現在はストⅡ、ムーミン(特にニョロニョロ)、鬼太郎(のオヤジ)などです。

これがオススメだ!!

ワクワクアイランドがお得です。クレーンがほかの機種より取りやすくなってます。ルーレットチャンスもあるのだ。

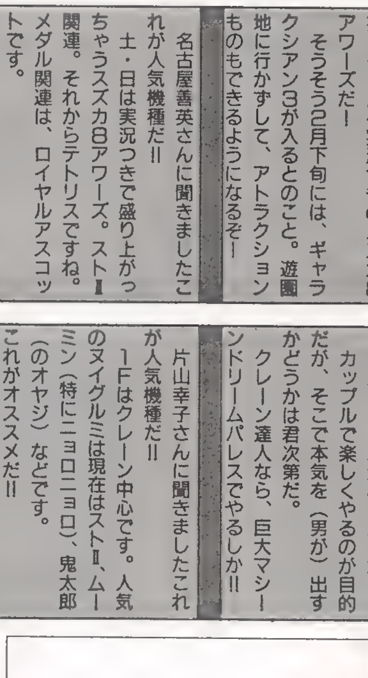
それからボタン早押し選手権。単純なゲームなんですが、女の子同志で超盛り上がります。



これがワイワイランドだ。片山さんじゃないです。

JRの松戸駅の改札を出て、東出口へ進む。そして、右を見ると、でっかい垂れ幕にガリバーのイラスト。すぐ目の前が東京ガリバーの３Ｆへとつながっている。

〒271 千葉県松戸市松戸1230－1
アミューズメントパーク
東京ガリバー



今月のプレゼント

2時に行くぞ!! みんな来てね!!

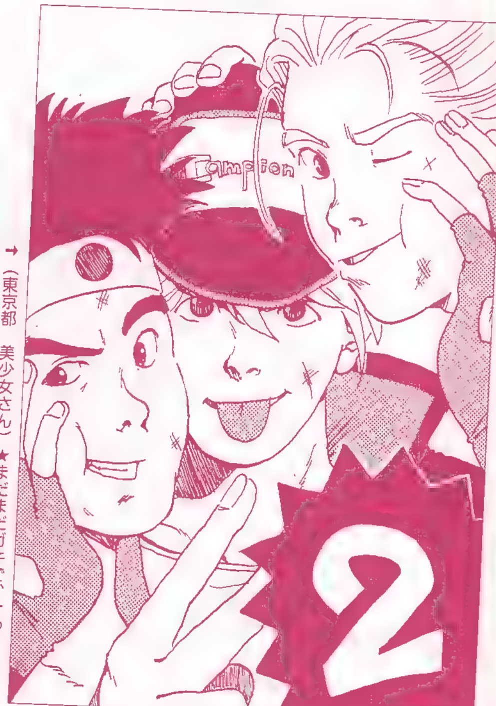
4月4日 ㋘屋宅配便が東京ガリバーを急襲!!

東京ガリバーの広大なスペースは㋘屋軍団にはうってつけなのだ。

あれもやりたい、これもやりたいって感じで、今、計画中です。春休み、エイプリルフォースのひとときを東京ガリバーで㋘屋とともに過ごしましょう。

ア・イ・ラ・ン・ド

担当：栗原桃郎　助っ人：TM



↑（東京都　美少女さん）★まだまだガキで、けっこうさ！

営業という名の犯罪
―不正コピーを見のがすのか!?

☆私は、現在20歳の浪人生です。つい数カ月前まで、某大手AMロケーションでアルバイトをしていました。

昨年10月にアメリカのAMOAショーに出展されて（㋘1月号P139参照）、ゲーマーの間で「日本でも出ないのか」と噂になっていた「ストIIターボ」。先日、友人がそのターボをやった、と言ってきました。私も興奮して、「どうだった?どんなだった?」と聞いてみると…。

なにかが変なのです。

「波動拳がハブボールのように跳ね上がる?」

「プレイ中にスタートボタンでキャラクターが変えられる?」

「台には『ターボ入荷!』と書いてあるのに、ゲームのタイトルにはターボのタの字もない?」

そう、それはカプコン製のターボではなく、例の香港コピー基板だったらしいのです。

遠くで下宿している友人にTELしてみると、彼も同じものを見かけた、といいます。

私は基本的に、そういったことには無感動な人間なのですが、これには激しい怒りを覚えました。いったいどこの誰が作って、売っているのか知りませんが、そんなプレイヤーや開発者、AM業界をナメたものをのさばらせておいていいわけがない。売るほうも売るほうだが、平然と並べる店も店だ。それがあきらかに犯罪だというのが、わかってるんでしょうか?

私は、ゲームの楽しみ方は人それぞれだと思っていますから、たとえ永久パターンを作ろうがROM解析をしようが、個人でやるぶんにはなにも言いません。

「おもしろけりゃいいじゃん」

そのとおりだと思っています。

しかし、一線というのはあるはずです。だいたい、誘導する波動拳や連発できる必殺技なんて、そんなバランスを無視した改造版をやっておもしろいはずがないでしょう。

貴誌も、コピー基板がこれだけ広域、かつ大量に出回っているのなら、なんらかの注意を促すべきですよ。

（注：先月号P45、46でカプコンのコメントと共に大きく扱っています。まだ見ていない方はぜひ参照してください・編集部）

そうでもなければ、それをコピーであるともしらず、「おっ、ニューバージョンかな?とりあえずやってみよう」なんていう人、コピー基板で営業を続ける店が後を絶たないでしょう。

残念なことですが、ロケーションにおいては「インカムの多いゲームは『絶対』」なのです。

店の中にはまだまだ「ほらニューゲームだ、やってみな」といった感じの店も多く、またそういったところにかぎって売り上げがよかったりするのだそうです。ファンの憧れや情熱と経営者のソロバンはくいちがうことが多く、「客のために」というだけでは店として生き残れない、そういったことも理解できます。くやしいけれどそれが現実であり、企業競争というものなのだから。

でも、なにをさしおいてもまず「絶対にしてはならないこと」はあるはずです。

「情熱」と「プロとしての意識」は別とはいっても、「倫理」を失ってしまったら、終わりですよ。それは、我々客の立場の人間にも言えることだと思います。

コピー基板を作った人、流通させた人。

あなたがたは、不当な利益を得たとかそういうこと以前に、オリジナルの製作者やそれにかかわったすべての人を冒瀆しているんだ、犯罪を犯してるんだということまず自覚してほしい。法律的な罪以前に人間としての罪を。

コピー基板を置いている店の人、あなたもそれに加担しているんですよ。なるべく早く廃止してほしいものです。

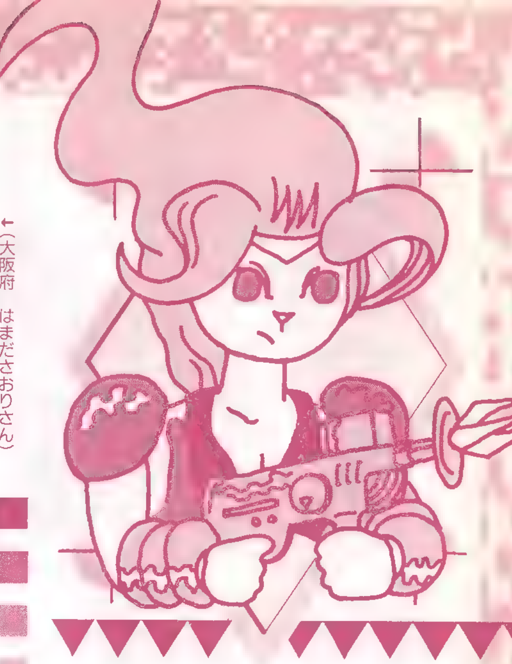
最後に、我々プレイヤー。コピーゲームをやるってことは、犯罪を認めてることだよ。周囲がどうだからじゃなくて、自分の目で、耳で、頭で物事を分析し、判断しなくちゃ。お金を落とす客があるかぎり商売はなくならない、それがどんなに悪い商法だってなくならないんだよ。

今回のコピー基板なんて、ほんの一例にすぎない。雑誌にのらない水面下では、まだまだいろんなことがあると思うけど、ひとつずつよくしていくしかないんだから。

自分たちの遊び場を、みんなでいいところにしていこう。

（愛知県　田中雅輝君(当)）

★欲望のままじゃ、落ちるとこまで落ちるだけってことだね。今回の件については、いろんな人の意見を聞いてみたいと思っている。しっかりした反応の手紙がたくさんきたら、大きく場所をとって討論してみるつもりだ。もちろん、最終的にそうした考えが一人一人の行動に浸透してはじめて意味があるんだけどね。思うところあったら、お手紙ください。待ってます。



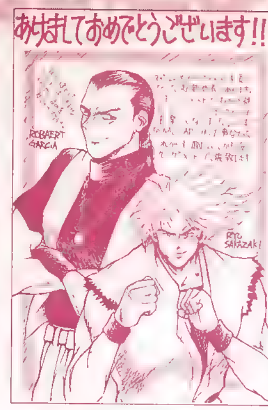
がぶりより ゲーマー人生

大予想!!グラⅣは絶対こうなる。①難度がさがる②コンティニューがつく③面クリアデモがつく（とばせない）④ボスの自己紹介までつく⑤誘導をしくじると、オプションハンターに自機が食われる⑥オプションが弾に当たると死んでしまう⑦2周目以降、自機が死ぬと弾を撃ちかえす!!

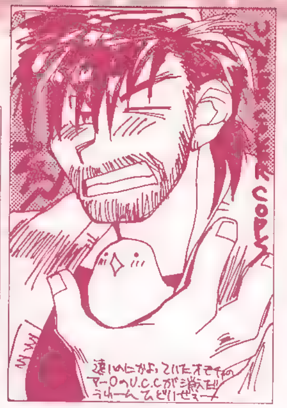
（東京都　ボスはいづみおばさん君）



→（東京都　リビ藤稲荷君(当)）
★オケの入りそーなこの口が!!



←（大阪府　はまださおりさん）
★また、ひとり……。



→（愛知県　レゴマンさん）
★愛のために喰われてくれッ!!



↑（栃木県　秋海ぱっへるべるのさん）
★だから強士の立場はっ!!

恒例!! 読者が選ぶ（笑）(裏)ゲーメスト大賞

☆ベストそれ言っちゃダメ賞

大賞　マッド○ンシング

○UMANアーケード参入第一弾!ということでカラーで大きく紹介されていたのに、いまだ話すらきかないという強力な作品だ。そういえば「アス○リクス」もあれだけ広告しておきながら見たことがないな。

☆裏ベストキャラクター賞

大賞　リック&アレン

2位　マキシマ&ロッキー

3位　ブラスター・キートン

存在感の希薄さで、「○番街」の2人がダントツとなった。どちらもまったく使えないのがポイント。2位、「○ボアーミー」の2人（2台?）は不自然すぎる変形も衆目を集めるにはいたらなかった模様。3位、メジャー作「ソニック○イングス」に出ていながら「目指せハイスコア」でも忘れ去られる、という奥ゆかしさが評価されたか。

☆ベスト見たことねえぞ賞

大賞　ギャ○クティック○トーム

2位　リム○ッキン○スケットボール

2位　B○TSS

1位、もはやこれはナイトスの二の舞!高音質サウンドがなんだ!とにかくやらせてくれ!→地方ゲーマーの叫び

3位は名前が悪すぎたか。

☆裏ゲーメスト大賞グランプリ

大賞　○士山バスター

2位　ブロックカー○バル

3位　ワールドヒー○ーズ

大賞の結果に文句の出る余地はないだろう。全編にあふれる妖しさとオリジナリティーの無さ、キャラクターのアクの強さ、そして攻撃のやりにくさ。完璧である。これを越えるゲームは、当分出ないかもしれない。

2位、一見ただのブロック崩しだが、自機をハゲおやじと太ったおじさんにした着眼点が素晴らしい。面クリア時の奇怪な踊り、そしてデモで風に揺らぐネクタイがなんともいえない。

3位、某ゲームに酷似していながらも独自のイロモノ路線を強硬に打ち出した姿勢が感動を呼ぶ。○ルファ電子のイメージを全ゲーマーに植え付けた一作といえよう。

☆特別賞

・鋼鉄要塞シュトラール

「怒涛のごとき不況の波!労働者たちの暴動!」というストーリーにあわせるかのように会社が倒産してしまった、洒落にならないゲームだ。さよならUPL、僕たちは君を忘れない……（マジ）。

☆総評

ストⅡにはじまりダッシュにおわった1年だったが、裏ゲーム界（どんなんだ(笑)）ではそれに負けないパワーを持ったゲームがひしめいていた。この中から、いつか天下をひっくりかえすような怪物が登場してくれることを願うばかりである。

（宮崎県　KEI君　&
北海道　ICH君　&
宮崎県　W・BLAST君）(当)

★うーむ、例年に増して危険な企画だこと。伏せ字が全然役に立ってないし（笑）。こんな伏せ字の多い読者のページがあっていいのだろーか?

偉大なる発見はまず日常から

去年の11月にフランスに旅行したので、ゲーセン事情レポートをしようと思った…のだけど!

ニースでもパリでも1軒ずつしか発見できず、しかもとてもはやっているようには見えなかった。パリの店などデンジャー・ゾーンぎりぎりにあって、女の身で入るには勇気が必要というありさまだったのだ。

ゲームはやはりカプコンの新作が多いが、ストⅡやダッシュの対戦はまったくおこなわれていないようだ。特徴といえば、丸いパイを3等分したようなボタンがふたつついて6ボタンのかわりとなっていた。パイのひと切れずつがそれぞれ小、中、大となっているわけだ。赤、黄、緑に色分けされているのはさすがに芸術の国といったところだろうか。レバーは女の手にも小さすぎるし。

ほかにはセガのゲームやアメリカ製のゲーム、店が狭いときた。いい年したおっさんふたりがレイルチェイスをなかよくプレイしていたのにはちと驚いたぞ（かわいかったけど）。しかしなによりたまげたのがプレイ料金の高さ!ワンプレイが、なんと約375円なのだ!高すぎてはやらないんじゃないか?ゲームの好きな私は、フランスには住みたくないね。

（宮城県　古淵滝太郎さん）

★おやおやおひさしぶり。あんまりフランスの人にバイオレンスなゲームは似合わないかもしれない。コラムスとか上海ってイメージかなー。

ようやく3面まで進めるようになったファイナルファイトが天地2にかわって、大好きなゲームが消えるのがどんなことかをはじめて知った今日この頃。某地方放送局「チューリップテレビ」でストⅡのCMをはじめて見たのでした。

「極・めよ・道!」

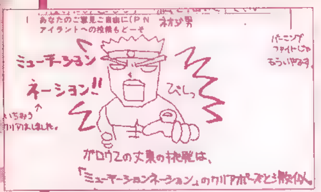
きゃーっリュウ役の人（RYO氏）ってば超フンイキ出てる、ベリギューだわっなどと盛り上がっているうちに、ふとあることを思い出したのです。

「こっこの人、〝変身〟してた人だあーっ」

そう、一見普通のお兄さん&

作為の不在

つっこみ三昧

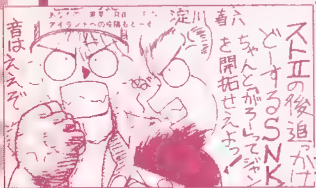


↑きいたことはあるのだが…。

2月号後記今月の常識に「当て字、誤字などは人格を疑われます」とあるが、誤写・誤植・誤字・脱字の多い㋘っていったい…?

(広島県　AYA君)

↑そろそろ洒落になりませんねーー、はあっ。

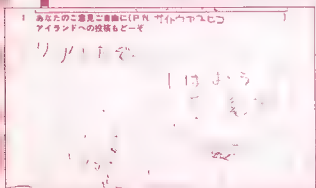


↑いいえてますね。

友人Nは、春麗のフィギュアを買って「塗装前に表面をよく洗います」とあったので一緒に風呂に入ろうとしたところ母親に見つかり、両親から勘当状態にされた強者だ!

(愛知県　ソナ君)

↑当然だ!

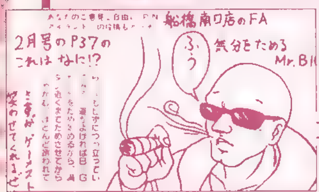


↑毎回大事なとこでツヅクのね。

ストリートファイターは、気絶しつつも闘争本能で立ち上がってるのか、それともむりやり立ち上がったせいで「立ちくらみ」を起こしているのでしょうか?

(京都府　じんや亭TKB君)

↑せんせいサガットくんがはなぢですー。

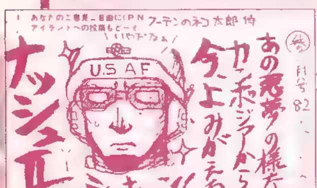


↑運がよければな…運が…。

大変!1月号の餓狼マンガ、最後のページのジョー東は足の指が4本しかないっ!どうした、レオ・アドバ!(呼び捨て)

(大阪府　薙刀ヤマト君)

↑疲れてるんだ…疲れてるんだよ……。

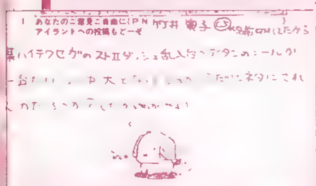


↑顔は知らんが有名人だ!!

ああ、ゴールデンアックスなみの偏差値が欲しい…(A+++、254.1であった)。

(宮城県　ベガット君)

↑人をガケから落として上がるもんならねえ。



店が千葉県にあるのに東京ガリバーとは?

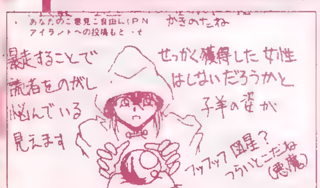
(愛知県 低難度の野望SE-L君)

↑砂糖無しでも奄美大島。

「ぷよぷよ」1面の女の子、ぷよ勝負より美少女コンテストのほうがまだ勝算があったのではなかろうか…?

(群馬県　結城　洸君)

↑闘いの必然性もないんやけどねー。

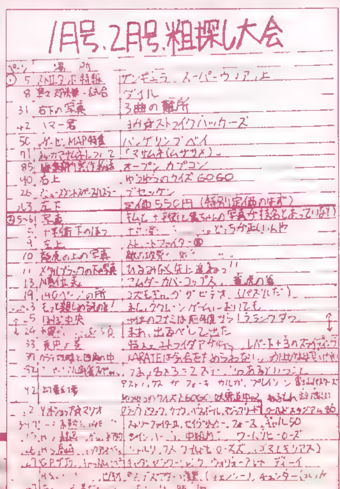


↑犬パンチに犬キック、犬昇龍。

↑もはや失うとのなどないわ。



↑(広島県　すこっと君)



お姉さんが怪しげなデジタル時計もどきを腕にしていて、けったいなポーズと共に変身して「アカレンジャー!(古い)」とか叫ぶあれです。

8年ほども前、当時小2だった私は、ブラウン管のむこうのRYO氏に惚れ込み、浅黒い顔をした彼に会うため毎週木曜の午後5時に欠かさずその番組を見ていたのでした。すっかり忘れていたはずのそんなことを思い出して、なんとも、懐かしいやら恥ずかしいやら。しかしまあ、私の運命の環の中にストIIとRYO氏とこのCMがあってよかったよ、うんうん(なんのこっちゃ)。

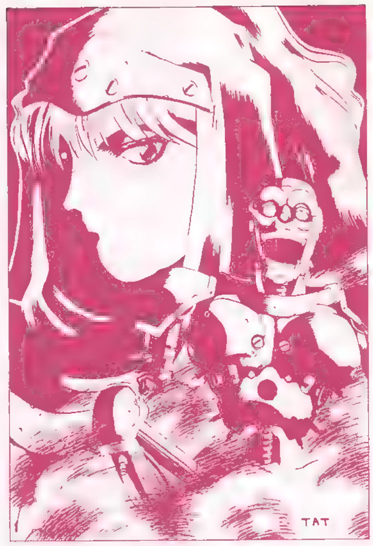
(富山県　潤君毎月見ていてねるりさん)

★うんめいなのだよってやつですか。わたしゃさいきんでは人の顔もなんも全然思い出せなくなって、アルツハイマーまっしぐらってかんじです。うひー。

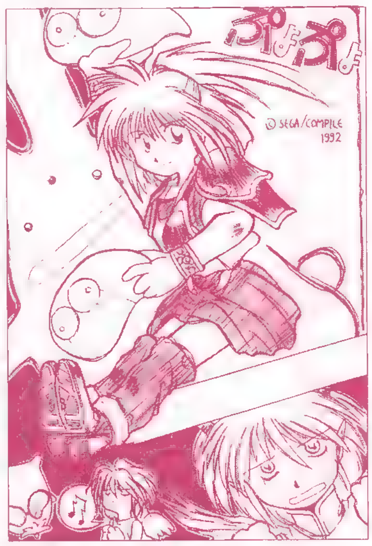
会社の後輩の横でチュンリを使って闘っていたら、その後輩がダルシムを見て「すごい、手足がのびてる!火を吹いてる!」と驚いてました。いつのまにかそれが当たり前と思ってた私にとって、その言葉は逆に新鮮でした。

(大阪府　まことさん)

★異常な価値観が定着してしまっているという。



↑(福島県　池上竜矢君)
★1993、革命の日。



↑(新潟県　D.N.A.弥穏'93君)
★無意味にでかすぎるカーバンクルの存在…!!

コズモギャング・ザ・パズルの小冊子(ジーニアス・ブック)に感動しました。「ディクショナリー」や「青春をかたる八章」を思い出して…。今年のメーカー人気では5位。昔のナムコを知る人間にとってはさびしいかぎりです。93年、ぜひあの頃の感動を再び…。(北海道　花田史記君)

★ゲーム界のフロンティアとして独走していたかつてのナムコ。でも、ゲーム全体が完成されてきたゆえに他のメーカーが並んだ、ともいえるんじゃないかな。ともあれ、「会社の持つパワー」というものをはじめてゲーマーに見せつけてくれたメーカーだもの、またなにかアッとおどろくようなことをしでかしてほしいですね。

絶望!!この店は実在する!!
①台の上に「竜虎乱舞」のやり方が貼ってあるが、ゲームはダッシュ(しかも香港コピー)
②「オール50円」といいながらターボアウトランが1回200円、しかも「ニューゲーム」と書いてある
③置いてあるゲーム5台がすべてクイズゲームの駄ゲー
④ダッシュの通信対戦台5台がすべて富士山バスターに変わったゲーセン
⑤私がメダル1万6000枚を当てた次の日、メダルコーナーがまるごとなくなったゲーセン

(兵庫県　三澤ケン吉君)

★フジヤマ…そりゃ絶望だわ。今はない所沢駅前UFOのファイナルブロー10台を思いだすね。



燃えよ青春!!

最近、オールドVGMの録音にこっている。いまのところあるのがヘッドオン、バンガード、ファンタジー、上海I&II、与作、NY&NYなど。特にお気に入りはスーパーロコモウティブとABI(ワン)だ。店の迷惑にはならないようにしなければならないし、もちろん悪用するつもりもない。消えていくゲームを音で残したい、という思いではじめた自分だけのゲームミュージックライブラリーである。

（東京都　鵜飼雅文君）



↑（東京都　いつづき　かなう君⑬）
★射程に、赤が入る！

違いがわかるぞうんちくゲーマー

☆1月号のロングピースさん、君の疑問にこたえよう。正解はその2、「パッヘルベル」は人名である。

ヨハン・パッヘルベルがフルネームで、バロック時代中期のドイツの作曲家であり、同時代最強のレベルのオルガン奏者でもあったとゆーお人だ。

ちなみに彼はJ.S.バッハの父の友人でもあり、バッハは彼のオルガン曲に多くを学んだとゆー。わかったかナ？

（広島県　LORちゃっ子君）

★問題は、なぜその名がゲイバーやゼクセボスの名に使われているか、ということだ…。

バンプーっていうのは、年ごろはやったニューダンス、「バンプ」からきてるんじゃないかなあ。お尻とお尻をぶつけ合って、ハートから火花をとび散らして踊るものらしいっす。

くわしくは、フィンガー5の「バンプ天国」を聴くべし。

（熊本県　成田亮さん）

★ハートから…火花を……。

こないだディスコで、F／Aの曲がアレンジされてバリバリかかっちょったわー。いやーよかたいよかたい。ちなみに友人はF／Aをやっとるにもかかわらず、まったく気付かんかった。オノレの耳はクサっとるのか？

（岐阜県　フーテンのネコ太郎君）

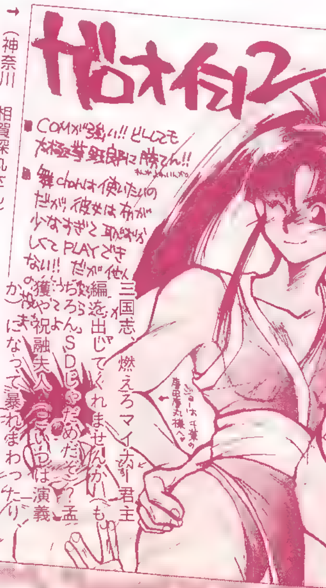
★シューティングにハウスがこれほど合うとはねー。ジャケットデザインもDJ向けをバシバシに意識してたもんね。

天地を喰らう2、なかなかよいですよね（1はもっとよかったと思ってる）。しかし三国志フリークはどうも史実を優先してしまいがちで、「うお～っ　赤壁の戦いちゅうぐらいなんだから、黄蓋公覆と甘寧興覇でも使えるかと思ったぞ。それにこのハゲとジジイはなんだ、まだこの頃は韓玄の配下（演義）だろ！」とか言ったり、呂布が出てくるのを見て発狂しかけている人もいました。

そこでバンプレストさん！ぜひ横山光輝「正史」（重要）三国志、燃えろマイナー君主も出してくれませんか。SDじゃだめだぞ？孟獲、祝融夫人？こいつは演義になって暴れまわったり……公孫淵や母丘倹仲恭、諸葛誕公休そのほかマニアのみぞ知るような武将でプレイできたら一部で大ヒットするのは請け合いです。

（愛知県　陳宮、郝昭もいいけど文聘もいいな君）

★うおっすごいな、ついていけんぞー。しかし天地をやって三国志読みだした人とかもいるんだろうね（私は本宮ひろ志のマンガ読みだしたけど）。ゲームから趣味を広げてくってのもなかなかいいんじゃないの？



→（神奈川　相賀深丸さん）
★餓狼伝では小説のほうになってしまう

脱衣麻雀はこーでなくてはっ！

☆いよいよというか、ついにあのPⅣが姿を見せたが、ストIIからの「戦いに己の生きがいを見いだすストイックなゲーマー（笑）」にはどう迎えられるのか、個人的に興味津々である。そこで今回は、「脱ぎ麻雀」について考えてみよう。

①脱ぎ麻雀は、まず麻雀でなければならない。

いきなりでなんだが、とかく最近の麻雀は「秘技」のオンパレードが目につく。いちいち挙げるのも面倒なので割愛するが「この技がないと勝てないよ～ん」的なゲームが多すぎる！自分の腕で勝てなくていったい何が麻雀なのか!?何はともあれこの問題をクリアせねばお話にならない。

②脱ぎ麻雀には緊張感がなければならない。

脱ぎ麻雀には緊張感が大切である。ギャルのお楽しみ画面を凝視したいものの、まわりの視線が気になってつい、あらぬ方向を見てしまう小市民的な緊張感も大切だが「リーチをかけられた後の緊張感」もおさえておきたいポイントである。

それらふたつの要素をあわせもっているのがPIIだ。彼女がリーチをかけた後の何を切っても上がられるような気にさせる、あの無言の重圧感は凄まじいの一言。一時期PIIIと並べて置いたことがあったがその違いは歴然。個人的な感想を言わせてもらえばPIIIには緊張感が足りないのだ。キャラクターがふたりになった影響もあるのだろう。PⅣではどうなるのだろうか？

③脱ぎ麻雀はグッとこなければならない。

そうだ!!何と言っても脱ぎ麻雀の本質は「おらおら脱げ！脱げーっ！」なのだ！これがなければ脱ぎ麻雀は始まらん。だが、現在グッとくる麻雀は皆無に等しく、巷にあふれるのは無意味に過激なリアル調だったりする。うおーっなんなんだ!!貴様らそんなことでいいのか？あの3流ビニ本のようなつまらん画面のどこがいいんや！我々は「脱ぐときの彼女たちの恥じらいの姿」こそグッとくるのではないか!?そうだろ？そうに決まってる（なんなんだコイツは）。そんなわけで私はPIIやPIIIにグッとくるモノを感じるのである。LD物など笑止！

まあ、そんなわけで脱ぎ麻雀を考えてみたが、つまる所いたずらに過激な画面を見せることより「ゲームとしての完成度の高さ」を追求してほしいのである。

クイズゲームのように皆でワイワイと遊べるPIIみたいな脱ぎ麻雀の出現を私は切に望む。最後に私がPⅣの画面写真を見て発した一言を書いて結びとしましょう。

「…また巨乳か…」

（神奈川県　ああ、せっかくのイメージが…たかのはやと君）

★なーんかいたずらに下品なだけの麻雀が多くなっちゃったけど、昔みたくお色気の中にも笑いがあった路線を期待したいものだねぇ。

みずから先立った名も知らぬ君へ

∴2月号の、就職に失敗して自殺を選んだという23歳の人の話を読みました。

原因がなんであれ、つらいから、もうだめだから、どうしたらいいかわからないから死ぬ、というのでは「逃げ」ているだけではないですか。

「甘えるな」と言いたい。「他人にわかるもんか」と言うなら答えよう「ああ、わからないね」と。

「悩むことができる」ということは、少なくともその問題について、自分で解決する時間が与えられているということではないか。

考えるべきだ。

「どうしたらいいか」ではなく、「どうしたいか、何ができるか」を。

「どうしたらいいか」という言葉は、言い換えれば「どうしたら望む方向にことが運んでくれるか」であり、そこには他力本願の理論が見え隠れする。それは、目標があるのに解決法が見つからない、というのとは異なる。本当はとうの昔にそれを見つけているのだ。ただ、そのことに気づいてしまったら、自ら動かなければならず、そして、それがあまりにエネルギーを必要とするので、無意識のうちに封じ込めてしまっている。誰かが身替わりになってくれることを期待しながら。

「そんなことはない」と否定するかもしれない。それなら行動を起こしてほしい。他力本願を否定できるくらいなら、簡単にやってのけるだろう。幼かった頃を思い出してほしい。何をするにも失敗だらけだったはずだ。立って歩くことですら、いかに難しかったことか!

人の行動はすべて、過去の失敗の上に成り立っていると言っても過言ではない。これから道を切り開いていこうというときに、「たかが失敗」を恐れてどうするのか。大切なのは、「同じ過ちを二度繰り返さないこと」だ(実はこれが一番難しいのだが)。

自分が「どうしたいか」
自分に「なにができるか」
冷静になれば、きっかけは掴むことができる。

それでも、自分独りではどうにもならないということもあるだろう。そのときは、適切な人物に協力を求めよう。ただし、このとき相手は、どんな立場の人間であれ、協力者であり、一個人であることを忘れないように。断じて「神様」でもなければ「持ち駒」でもないのだよ。

最後に、自ら命を断ってしまった、名も知らぬ君へ。

「君には、たとえ私に何を言われようとも反論する権利はない。なぜなら、すべてを放棄したのは、ほかならぬ君自身の意思だからだ」

きつい言い方を詫びます。

その代わり、忘れません。

(宮城県 西崎たび君(当))

★意見をお寄せいただいてありがとう。反論も生きていてこそできるもの。

熱血ピンボーラーのススメ 第一部

☆なぜ、ゲーメスト大賞ではピンボールがいっさい無視されているのか。ハイスコアもしかりである。それほどゲームとしての価値や魅力がないのか、それともやっている人間が少数だからというのか。

しかし、もし近くに整備された台があるならやってみてほしい。金属の球1個にすべてを託し打つ。その瞬間、おのれの指2本のみが頼りになる。はじめのうちは落ちないように、ただ上に打つ。的に当てて、そしてだんだんとマルチボールやジャックポット、スペシャルのやり方がわかってくる。それと同時に、タイミングやテクニックなどもおぼえ、球を落とさずプレイし続けられるようになってくる。たった1個の球の動きに無限の展開があり、うまくなるごとにその奥の深さにはまり、虜になっていくのだ。

私はアーケードゲームとピンボールの両方を13年間にわたってやり続けた。たしかに後発のビデオゲームに比べて、ピンボールの技術発展は遅かったと思う。それでもショットが成功したときの喜びはなにものにも代えられないし、ジャックポットが綺麗に決まったときは身体がぞくぞくするほど感動した。これを読んで「ピンボールをやってみるか」と思う人がいてくれたら、とても嬉しいです。

PS デコさん、ピンボール大会をやってください!

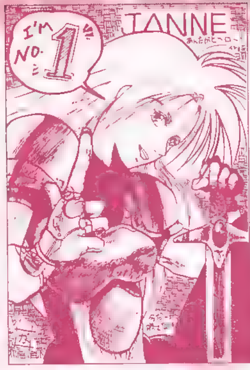
(全日本ピンボール愛好会会長(ずうずうしいか?) ARR君)

★ピンボーラーは18歳以上の人が多いみたいだね。店によって調整がちがうのがなんだけど、じっさいこのおもしろさを知らないというのはもったいないっすよ。

こちら こだわり派

1月号の開発者コメント集で、1942の自機は感情移入しやすいようアメリカ軍にした、とあった。日本人に、日本軍がやられるのを見て喜べ、というのか?ボーナスステージで日本軍を壊させるゲームは出るし。私は○翼ではないが、自分の国はなんでも一番だと考えているアメリカ、それにこびを売るようなものの考え方が、バリバリ日本人の私としてはどうにも納得いかないわけだよ。

(千葉県 しいたけプレゼント君)

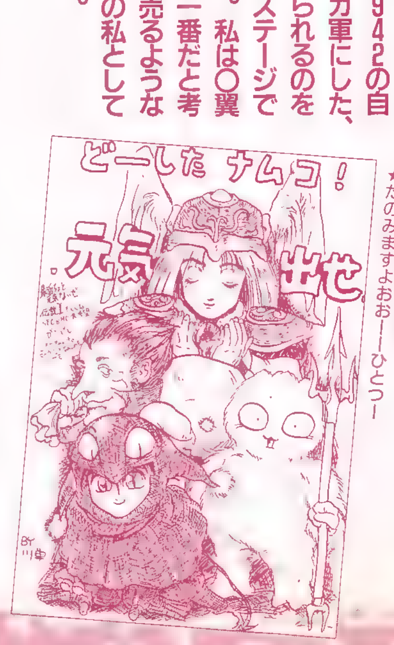


↑ガンダルバ君(宮城県)



↑(愛知県 骨凡太君)
★撃てて当然と思う子供が増えそうな。



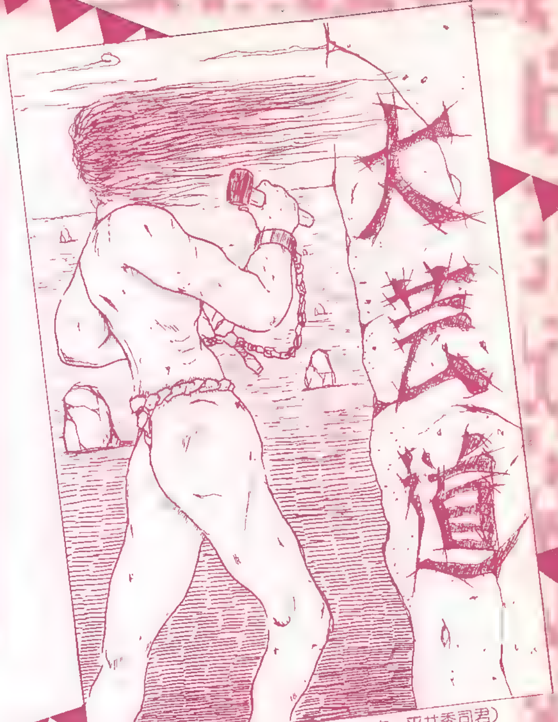


←(神奈川県 川串君)
★たのみますよおーひとつー



←(大阪府 アイザック君(当))
★未来は、戦場。

DAIGEIDO

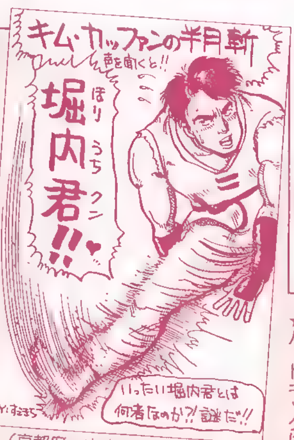


(今月の題字　平井秀司君)

餓狼伝説外伝
アンディーの疲れる1日

「4年ぶり、か……彼女、大きくなったかな……」
　アンディーの口から、懐かしさ一杯の台詞が漏れた。ここは日本の青木ケ原樹海。ふたたび闘うために日本を訪れたアンディーは今、修業時代のことを回想していた。まだ8歳だった自分を拾ってくれたお師匠のこと。そして、彼と共に育った3つ年下の女の子―お師匠の孫娘、舞のこと。
　ここに来た当時、彼は既に忍として修業の日々を送っていた彼女に、ころころ負けていた。決して兄貴(アニキ)には見せられない姿であった。
　アンディーは知らないうちに、大きな河にさしかかっていた。
「ああ、ここだよ。彼女と一緒に毎日修業した……」
「アンディー!待っていたわよ!」
　そのときアンディーに、川上のほうから凛とした声が掛けられた。振り向くと、なんのために造ったのか分からないほどでかい筏(いかだ)が流れて来る。
「な、なんだありゃ……」
　アンディーは茫然とした口調で呟いた。無理もない。筏の上には帆の代わりに『炎』と書かれた大きな旗が立ち、その上で肌を露出しまくった怪しげな娘が、扇子を口元に当てて高笑いを上げているのである。
「おーっほっほっほっほっほ!久しぶりね、アンディー!」
「……!?ま、ま、舞ちゃん!?」
　なんという運命の悪戯であろう。確かに彼女―不知火舞はおしとやかではなかったが、これではまるでイケイケパープーねーちゃんだ!美化された記憶を裏切られ、アンディーは思わず涙声で叫んだ。
「俺の知ってる舞ちゃんは、そんな怪しい人じゃない!」
「なんですってえ!?私のどこが変態じみてるというのよ!」
　そこまで言ってない。少しは気にしてるようだ。
「とにかく勝負よ!忍の闘いは生きるか死ぬか。覚悟なさい!」
　しかし舞の乗った筏は加速を付け、もはや飛び移れる速さではない。
「おじけづいたの!?男なら覚悟を決めなさい」
　筏の流れはますます早くなり、ついに回転までかかり始めた。
「ちょっと……はやく来なさいってば!ねえ……」
　アンディーとの距離は開くばかり、回転も速くなって来た。流れる先に大きな岩。
「早く来てえ!アンディー!きゃーっ!いやーっ助けてえ!おじいちゃーん!いやあぁぁぁぁぁ……」
　舞の声が小さくなっていく。そして轟音。静寂(サイレンス)。しーん……。
「……帰ろう。イタリアで挑戦者を待つんだ……」
　なにかを失った者が浮かべる力のない表情で、アンディーはぽつりとそうつぶやいた。立ち去って行く彼の背中には、言いようのない重みがのしかかっているように見える。河のほうで女の喚き声が聞こえたような気がしたが、彼はついに振り向こうとはしなかった。
(大阪府　古武術使い君)

幻聴世界の住人
堀内君から君へ



↑(京都府　末吉君)

☆だめだあ〜、俺の耳は呪われている!
　不知火舞の「花蝶扇」が「恥を知れ!」にきこえる〜〜。(私には「北朝鮮」ときこえるのう……㊩)
　だ、だめだあ〜。「フライングアッパー」が「火災アッパー」にきこえる〜〜〜〜。
　だ、だ、だめだあ〜〜!「烈光斬」が「メッコール」にきこえる〜〜〜〜〜〜
　「メッコール、メッコール、メッコール…」
(大阪府　まーちゃん君)
☆竜虎の拳のジョン・クローリーが出す「メガスマッシュ」が、どう聞いても「ガスバーナー」としか聞こえないのです。CDではちゃんとメガスマッシュと言ってるのに…。だから、気力がなくなってメガスマッシュが撃てなくなるたびに「奴はガス欠か!」と心の中で叫んでしまうのです。
(愛知県　M．O君)
☆熱唱スト2を買ったんだけど、ガイルの「ああ〜炎の」→「あほの」、バルログの「宙を舞い」→「シュウマイ〜」と聞き間違えてしまいました。でもリュウの「嵐になれ　誰よりも強く」は「はだしになれ」で、彼ならごもっともだと思ってた…。
(長野県　倉原由亜さん)
★うむむ、やはり私だけではなかったのだな、そうなんだよ、世の中ウラがあるんだよっ!(ちがうって)

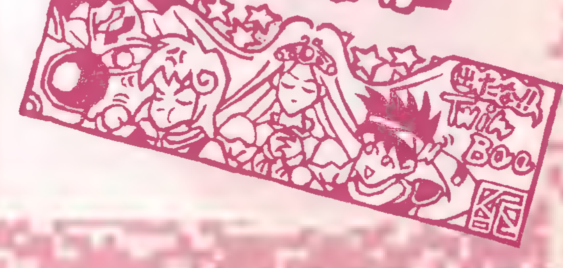


→(広島県　砂月亜梨沙さん)
★バードキックは「1、2、3、4!!」

理由なきハンコー

★1月号に続いてのハンコートーコーっす。うーむなかなか絵になってきてるじゃありませんか。画材?はカッターと画ビョウだけだそうで。
　えーと、ここで1月号の訂正。
「原寸はもう少し大きい!!」さらに「哲学五郎君にキャラのイメージ画はかいてもらったが、はんこの絵柄はオリジナル!!」
最後に、
「俺はけっしてヒマではな――い!!」
だそーです。今後も頑張ってくんなまし。


(鳥取県かえるの卵君)





★IIでは[illegible]さんに[illegible]

ザ・グレイト・バグパイプ・ショー!!

閻魔天国

☆ウィンビーアイドル化?とのことだが、イメージをガチ[illegible]ってしまって[illegible]イドルみたいにならなければいい[illegible]そんなことになったら俺が許さんぞ!それと、彼女の本名[illegible]認めんからな(お前が認めなかったらどうだというのだ)。まあなんだかんだ言っても[illegible]演が本田知恵子であってくれることを祈りつつ(おい)——

[illegible](本気度90%)

昨[illegible]センに行くと、久し振りに1台のゲームに人が群がっていた。なにかと思って見るとゴールデンアックス2ではないか。一般向けになったアルゴリズムのせいか㋐では[illegible]トンといい[illegible]

ぷ[illegible]だがはまりやすいので1回やってみるといいだろう。いきなり固有名詞を出してしまった[illegible]ムは無法地帯で、プレイすれ[illegible]「ぷよぷよ」[illegible]カーバンクル(画面中央でパフォーマンスしてる奴)そのほかの[illegible]

[illegible]る人は試すといい[illegible]イルクラブ」なるファンクラブに入れば、もっとすごいも[illegible]

みんな、注目していてくれ。

[illegible]

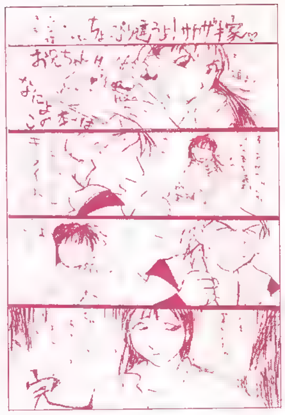
[illegible]君)

★[illegible]

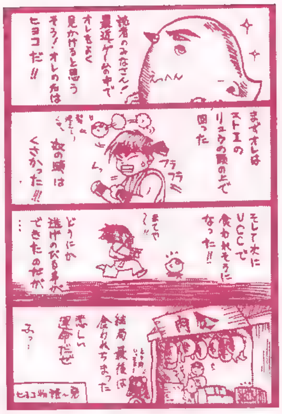




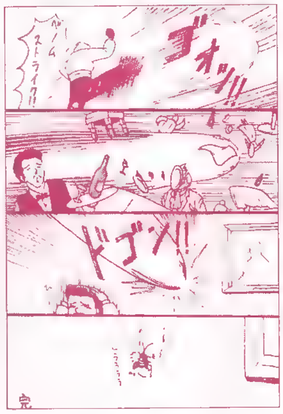
→(愛知県 杉はっくさん㊚)
★妹はすべてを知っている。



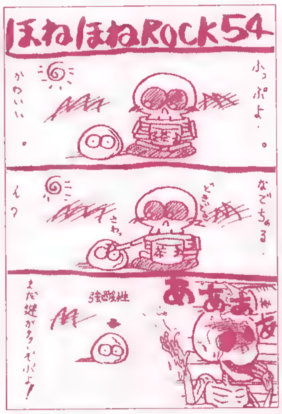
→(徳島県 けものさん)
★トリの一生なんてなあ〜。



→(兵庫県 ＩＮＡ君)
★それが用心棒のつとめだからー



→(福岡県 冗談きついわ磁臣君)
★さすが地味すぎる主役だけのことはある。



→(静岡県 杉山温男君)
★俺からすべてを奪う気かああ!!



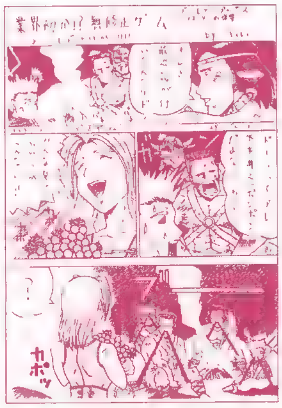
→(千葉県 ネオジ乙女さん㊛)
★大阪にあったのか!!



→(鳥取県 哲学五郎君)
★オヤユビはいってますけどー。



→(神奈川県 やりのほさき君)
★じじいのハナチで背中がヌルヌル。





ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。
あて先・編集部内「ご商談の場」まで

- ○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
- ○掲載された次の月末で締め切り→②
- ○締め切りなし→③

買います

●ゲーメストNO．50~74をできるだけ安価で。切り抜き不可、美品希望。切手入り封書で連絡を。③
（〒417 静岡県富士市大渕53—76 浅沼勉）

●ゲーメスト61号を譲ってください。切り抜き不可、美品希望、送料こちら。値段を書いて送ってください。①
（〒123 東京都足立区関原2—36—2 小宮友子）

●ヨガ☆ストライクバッカーズの対戦攻略本を売ってください。③ ※2人います。
（〒986 宮城県石巻市中里5—4—32）
（〒352 埼玉県新座市東北2—22—9コーポ鈴木101 池上宏一）

●春麗飛翔伝説と復讐の戦士のポスターをあわせて買います。※2人います。締切りは順に①、③
（〒941 新潟県糸魚川市一の宮4—9—47 髙橋正美）
（〒229 神奈川県相模原市渕野辺3—11—4 松坂慶勝）

●天地IIに関する物、ストII、ダッシュのポップやポスター、春麗飛翔伝説と復讐の戦士のポスターなどを買います。②
（〒350—04 埼玉県入間郡毛呂山町岩井857—12 竹原郷介）

売ります

●ゲーメストNO．48~78・ベーマが87年1月~92年6月を希望値で。ゲーメストはバラ売り不可。W葉書か62円切手同封で。③
（〒389—08 長野県更級郡上山田町温泉2—25—7 山崎高志）

●ゲーメストNO．57~59・61~63・65~71・73~76・78・80・82を売ります。まとめて買ってくれる方にはポスターをあげます。送料こちら。希望価格を書いてW葉書で。②
（〒885 宮崎県都城市上長飯町5205—205 坂元伸介）

●ギャルズアイランド、新明快ナム語辞典、源平討魔伝のビデオを売ります。カプコン公式の非売品ストIIテレカと交換も可。W葉書でまず連絡を。③
（〒254 神奈川県平塚市菫平9—21—203 寺田将之）

●ゲームのポスター、ポップ小物を売ります。62円切手と名前も売ります。ゲーメスト住所を送ってくれればリスト送ります。
（〒468 名古屋市天白区八幡山1255いずみ荘101号室 山田正洋）

●ストIIダッシュのLDへ美品を適価で。送料こちら、W葉書で。②
（〒704 岡山県岡山市西大寺門前42 太田健一郎）

●ゲームビデオのLD、VHS・ゲームミュージックのCD、MTその他を約半額で売ります。62円切手同封で連絡を。③
（〒989—31 宮城県仙台市青葉区下愛子字森下1—17メゾン落合川号 小林忠和）

●同人誌を引越の為、適価で譲ります。62円切手封筒同封で。②
（〒751 山口県下関市綾羅木本町3—7—14 内田学）

交換・その他

●ベーマが84年12月~92年10月・ザスーパーファミコン創刊~92年9月4日号・ビープメガドライブ創刊~92年9月までを差し上げます。手渡し、又は送料負担してくれる方、バラでもOK。W葉書で、②
（〒132 東京都江戸川区春江町2—39—22春江マンション403号 菊地正伸）

●ゲーメストNO21のグラII関連ページをコピーしてくださる方（コピー代こちら）または、同号を売ってくださる方（切り抜き不可。多少の汚れはOK）W葉書で連絡を、後者優先。①
（〒731—51 広島県佐伯区五日市町美鈴園50—55 山田健）

●ソニックウイングスにはまってる方、老若男女問わず文通してください。ソニックの同人誌も買います。
（〒567 大阪府茨木市東太田1—3—243大津方G．G）









←東京都 三輪亮君

お便り募集

★日々のゲーマー人生の中で生じた怒り・感動・不満・小市民的出来事・怪奇現象などなど、あなたのイカしたお手紙をアイランドは欲しています。俳句や形態模写など、新ジャンルの投稿も大歓迎!! 本名の後にアイランド掲載回数を書いてくださいね（未掲載の人は㊤もしくは㊗）。イラストなどをまとめて送るときは1枚1枚の表に住所・氏名を。技アリ&免許皆伝の方にテレカを送ります。〒101 千代田区内神田1-15-15 新声社ゲーメストアイランド

大阪餓狼2熱闘記

ぶっちぎり爆走 ゲ屋 宅配便

熱闘!!『餓狼伝説2』対戦ツアー!!

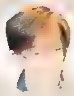
大阪の夜は燃え上がった!!

・ツアー・メンバー・

対戦隊員

ももやん

RIK君

KAL

石井ぜんじ

ずるずる（カメラ）


販売隊員

加藤 剛

加藤 健

松永 忠


今年も爆走しました、ゲ屋宅配便大阪ツアー！ 1月15日から17日までの3日間、3つのネオジオランドを転戦し、燃え上がりました『餓狼伝説2』。

なんとゆーても、大阪はSNKさんのお膝元、イヨッ！レベルが高いやね!!負けちゃいましたね、こりゃまたけっこう!!トホホのホ。

今回は、餓狼伝説2対戦大会、SNKクイズ大会、グッズ販売に加えて、コミックゲーメストで熱筆中のMONDO・恵先生のサイン会と盛りだくさんで迫ったのだ。まあ、読んでちょうだい。

1月15日 ネオジオランド江坂店



記念撮影どえす。

さーて、やっとのことでやってまいりました㋘屋宅配便。大阪は私、初めてなもんで、いやー驚きましたよ、停めてある車の数!!あと、夜のネオンの派手なこと!!

まあ、とにかく昨日はつかれてグッスリ眠ったから、今日は朝からブラボーな気分だ。ふだんいかにルーズな生活を送っていたのかを反省したくなってくる。

ネオジオランドは、その名のとおり、ネオジオのゲームがたくさんたくさんある所だ。

江坂店は、中が2階建てで、かなり広々としたお店だ。広いお店の中に、ネオジオのゲームがこれでもかというくらいに並べられている。

大型筐体も多々あり、VR8人同時仕様や、ファイナルラップ8人同時などと豊富。カウンターの上には超特大のラストリゾートの絵があったりと、一見してとってもゴージャスなお店である。

まずは餓狼2トーナメント戦

最初のイベントは餓狼2の大会だ。この日選ばれた16人で、餓狼2チャンプを競ってもらう。

試合の解説はおなじみ石井ぜんじ編集長が登場。いつ聞いてもすばらしいナイスなトークで場を盛り上げてくれたぞー！

この日のチャンプはチン・シンザンを使った斉藤雅高君。2位はキムを使った石樋康治君。斉藤君には優勝賞品としてSNKからネオジオ本体（おおっ）と、龍虎の拳のソフトが、2位の石樋君にはキ

ああ、あこがれの大阪道中記① ずるずる

1月14日、午前11時、出発ーッ!!あ、あれ、いねえじゃん、KALが！TELしてもつながらなーい！

お昼ごろ登場！寝てたとのこと。ちょっとしたトラブルはあったものの、無事出発。

あれ、ぜんじ編集長は、「明日、直接、大阪に来るぞーな」

ふーん、さすがだ。

午後1時出発、大阪には夜9時前に！いや〜長かったー！

この間、KAL君、㋘屋号の後ろでねてたそうな。



もうすぐだ、とばせぇー。時速80km。



ホテルに着いて、クイズ大会の打ち合わせ。けっこう忙しいのです。



彼らは何を思うのか…。



気迫が感じられますな。

ングオブモンスター2が贈られた。

コミックゲーメスト発売記念 MONDO・恵先生サイン会

次のイベントは、コミックゲーメストの発売を記念して、餓狼伝説2のコミックを描いているMONDO・恵先生のサイン会。先生はわざわざ今日のために、新幹線で大阪まで来てくれたのだ！

みんな自分の好きな餓狼2のキャラを描いてもらって大満足だったぞ！

餓狼2で対戦!! 勝敗は?

今回の対戦はもちろん餓狼2だ。お店のほうで選ばれた9人＋トーナメント優勝者の計10人対、編集部員で行われた。

対戦で勝った人にはオリジナルテレカがもらえるとあって、参加者は気合が入っとる！対戦要員のKAL、もも、RIK君も闘争本能をムキ出してこれに対抗した！

●結果
KAL、1勝2敗
もも、2勝2敗
RIK君、2勝1敗



石井ぜんじ、余裕の解説。しかし、編集部員のふがいなさに目は笑っていないのだ。



江坂店のチャンピオン。まあ、こんなもんだよね。

最後はクイズ大会でベリーナイス

SNKに関するクイズを答えて、ポスタープレゼント！

SNK広報の藤原さんも交えての難問の数々。でも来てくれた人はみんなすぐにわかっていた。さすがみんなとかくゲームのことに関してはちょいとうるさいねぇ。

といった感じで一日目は大成功でした。（RIK君）

MONDO・恵先生サイン会

大好評発売中のコミックゲーメスト。そこで餓狼伝説2の連載を激筆中なのである。新幹線をスットバしてかけつけてくれたMONDO先生のサイン会であった。「僕も関西出身、大阪でこんなイベントができてホントに感激。来てくれた方、ありがとう」



ああ、あこがれの大阪道中記②

ずるずる

ここでは大阪での出来事を書いてみよう。

朝起きると（午前10時ごろ）朝めし、昼めし込みのめしを会場近くで食べる。そしてイベント開始。

イベントは、午後5時過ぎに終了。ほぼ7時には夕食。このあとゲーセンへこれが4日間続くんだなあ。

で、どんなものをやっていたかというと、パズルものばっかり！1回座ったら閉店までというパターンだった。このためにたこ焼き食えず！



コミックゲーメスト売り切れだあ!!

裏口からコソコソと逃げようとする(ゲ)屋軍団。



かっこめー。

1月16日 ネオジオランド天六店

体調悪し！薬局へ行こう!!

2日目。前日の疲れからか、ももやんとRIK君の体調がどうもよくない。朝一番に入ったお店は薬局だった。こんな調子で対戦は平気なのかな?

そして、ネオジオランド天六店に到着。さっそくグッズ発売の準備をしていると、早くも行列が。みんなコミゲ（コミックゲーメスト）がお目当てなのかな。

レベル超高！対戦が熱すぎる!!

まずは、16人によるトーナメントが行われた。始まってみると超レベルが高い。われわれの目の前で次々と超必殺技が繰り出されていく。みんなの心の中に不安がよぎった。そんなレベルの高い中でアンディ使いの藤田君が優勝した。超豪華賞品をもらってホクホク顔。おめでとう。

その後、ついにスタッフとの対戦開始。メンバーは前日と同じ、ももやん、RIK君、KALの3人。お店側も予定通り9人と優勝者1人との対戦。始まってみると、どうもみんなボタン配置に慣れずに、技がうまく出ていない。そのおかげで、勝ったり負けたりだった。途中、周りから「挑発、挑発!!」や「せんべい食え」など声が上がり、とても盛り上がった。

しかし、終わってみれば、ももやんボタン配置を言い訳に1勝2敗。RIK君なにかやりたいのだが、うまくいかず2勝2敗。KALこだわりすぎで3敗。なんと3勝7敗で負け越しである。情けない。



記念撮影どわい。



チョーハツ、チョーハツウウウー!!

1月17日 東花園キャンディ



優勝しちゃったぶい、ぶい。



記念撮影どす。

3日目となるこの店は、郊外型のアミューズメントパークと聞かされていたため、人の集まり具合などに多少の心配があったがついてみてビックリ。店内は熱き対戦プレイヤーたちで足の踏み場もないほどだったのだ。

熱烈ファンの力 侮り難し

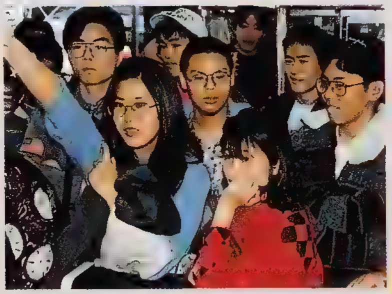
ツアーの初日から姿を見せていたコスプレ軍団がなんと3日目にも来店していた。大阪市内から多少離れているのだが、ファンのパワーは凄い。他にも目立たないというだけで、実は3日間とも参加してくれていた人たちがいるかもしれない。こういう熱心なファンを持つゲームというのが、やはり人気ゲームであるといえるのではないか。

それでは、そういった熱心なファンも参加していた餓狼伝説2ゲーム大会の結果を見てみよう。

ももやん…2勝1敗
RーK君…1勝2敗
KAL……2勝2敗

あいかわらず良くない成績だ。だがツアー3店中、最も餓狼伝説2の対戦が熱く、研究されていたこの店のプレイヤーたち相手によくやったものだ。内訳は、ももやんが十平衛メイン。しかし、もも↓ビッグベア対舞の試合で、立ち大キック（ドロップキック）で舞の超必殺技をかわしたりとさりげなくうまさを見せていた。RーK君はチンを使用。もちろん攻めチン。ラインとばし攻撃や挑発、大キックキャンセル小腹アタックなど、エンタテインメント性を忘れないプレイでギャラリーを沸かしたが、その後に舞の超必殺技で削られ逆転負けという試合が続いた。KALはヒガシを使用。キャンセル技や通常技で常に試合のペースを握るが、好きなスラッシュキックやタイガーキックを試合後半で必ず連発するため、それを待たれて逆転負け、といういつものパターン。

参加してくれたプレイヤーたちに人気のあったキャラは舞、アンディ。やはり強さが魅力か？イベントの大会時には勝ち進んでこなかったが、かなりうまいキムやビッグベア使いもいたぞ。皆それぞれ自分の好きなキャラについての研究と練習は怠っていないようだ。



クイズ大会。君に答えてもらいたい！

クイズも熱い！ エキサイティングな 1日だったぞ！

この日のクイズ大会は異様にエキサイティング！妙に興奮したお客さんもいて、なかなかあきさせないイベントとなった。また、問題のほうも最終日ということでか、難題ばかり。一例を挙げると…。

・世界で初めて、SNKが取り入れた、今のゲームにはほとんど使われているあるものとは？…といった超カルトなものが出題者から連発された。

テーブルゲームのスペースから少し離れた大型ゲーム用の広い部屋で行われた㋘屋販売のほうもなかなか盛況だったが、2日目で売り切れてしまったコミックゲーメストをたのしみにしていた人、ごめんなさいね（といっても発売日前だったので、初日、2日目に売っていたのを知っていた人は少なかったが）。

最後に恒例の記念撮影をやってツアー最終日も無事終了。ちなみにさっきのクイズの答えは、ネームエントリー、でした。

みんな、よく知っている！ ネオジオカルトQ

その後はネオジオカルトQで盛り上がった。しかし、参加者の中に目立つ集団が見える…なんと、前日と同じコスプレ集団だ！江坂店に続き、ここにもやって来たのだった。そんな中でカルトQは始まった。こっちは、むずかしい問題を用意したにもかかわらず、次々と答えられてゆく。どうやら、このお店にはゲーマーが集まっているようだ。

2日目も無事終了。しかし、ももやんはカゼで最後までしゃべれなかった。㋘屋のほうは、なんとコミゲが売り切れ！みんなありがとう。でも3日目はどうするんだろう…。

（大阪初めて、ももやん）



優勝しちゃったもんね。



クイズ大会。わからなくても手を上げろー!!

ああ、あこがれの大阪道中記③

無事に3つの会場でのイベントが終わり、行方不明になったぜんじさんを無視し、18日午前11時、ホテルを出発。600㎞もの道のりを大爆走だあーっ!!

今回の大阪ツアー、今年の大成功！㋘屋号の荷室はカラカラ！このため、行きと帰りでスピードが違うこと！

大きな渋滞もなく、無事に午後7時、南林間へ到着。

ずるずる

みんな疲れているのにゲーセンへ。そうそう、帰りもKAL君、寝てたそうです。



車使いが本当にあらいのだ。



疲れたよー。私はKAL。

次回の㋘屋宅配便は 4月1日(木)2時から。東京ガリバーで やるぞおー!! でっかいゲーセンでじゃんじゃん遊んじゃお!! 地図はP.58を見てね。



落とし物パズルが熱い!!

詰めコズモ

詰めコズモで挑戦だ!!

詰めコズモ 基本ルール

コズモギャング・ザ・パズルのルールを基本に、面の上のコズモ及びコンテナを全部消してください。ただし、使うブロックの順番は決まっていて、全部使わなければなりません。

各パーツは、好きなように回転させてかまいません。もちろん、パーツをどこに置くかは自由です。

コズモギャング・ザ・パズルの基本を復習しよう!

コンテナやコズモを積むとき、テトリスのように空洞はできません。必ず上のパーツが下に落ちてきて埋まります。まずこのことを理解しましょう。

コンテナは、地形のようなもので、ボールが転がる地面となります。ボールはコンテナと重力の法則に乗っ取って、コンテナの上を転がります。

コンテナを消す方法は、同じ高さに一列コンテナを並ばせて、ラインを揃えて消すのが唯一の方法です。

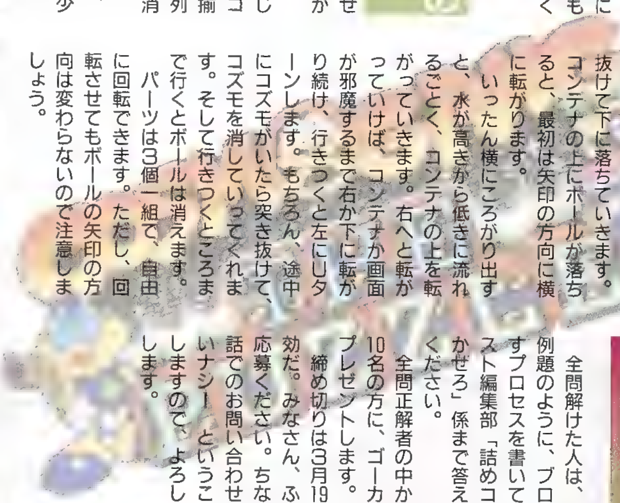
コズモはお邪魔虫で、同じラインの中に入っているとコンテナが入れらずラインが揃えられません。コズモは一列揃えても消えず、ボールで消すしかありません。

さて、そのボールですが、ボールの転がり方について少し説明しましょう。

ボールの入ったパーツが落ちると、コンテナにボールが着くまで、コズモなどを突き抜けて下に落ちていきます。コンテナの上にボールが落ちると、最初は矢印の方向に横に転がります。

いったん横にころがり出すと、水が高きから低きに流れるごとく、コンテナの上を転がっていきます。右へと転がっていけば、コンテナか画面が邪魔するまで右か下に転がり続け、行きつくと左にUターンします。もちろん、途中にコズモがいたら突き抜けて、コズモを消していってくれます。そして行きつくところまで行くとボールは消えます。

パーツは3個一組で、自由に回転できます。ただし、回転させてもボールの矢印の方向は変わらないので注意しましょう。



全問回答者の皆さんへ

全問解けた人は、全解答を例題のように、ブロックを消すプロセスを書いて、ゲーメスト編集部「詰めコズモはまかせろ」係まで答えを送ってください。

全問正解者の中から抽選で10名の方に、ゴーカな粗品をプレゼントします。

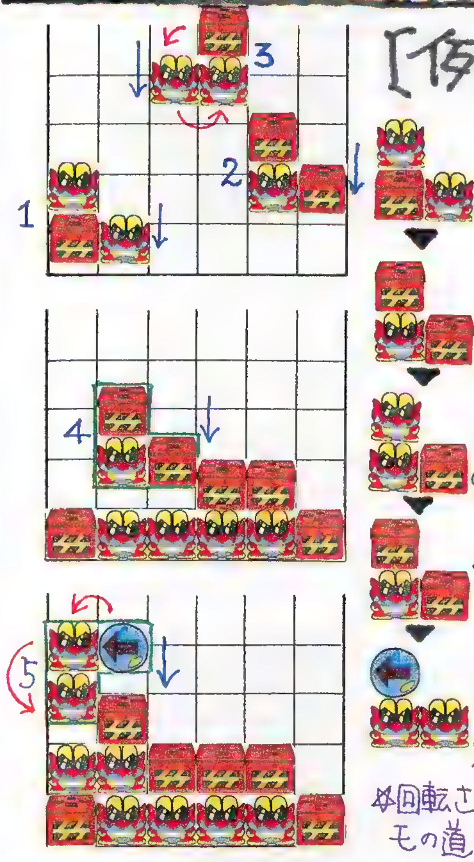
締め切りは3月19日消印有効だ。みなさん、ふるってご応募ください。ちなみにお電話でのお問い合わせはいっさいナシ!ということにいたしますので、よろしくお願いします。

〈パーツ紹介〉



全部で8つある。これらが落下。

[例題]

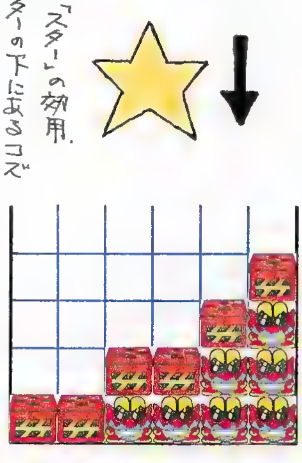


何もないフィールドに、5つのパーツが落下。最後にボールで流して全消しだぜ。

※回転させ、コズモの道をつくる!

●第1問

ドーンと階段上に!そこへ「スター」が落下。さあどこに置こう?(やさしすぎるかな)



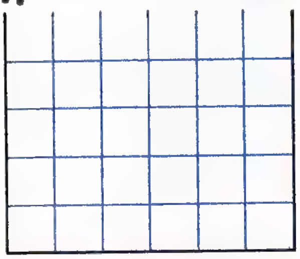
※「スター」の効用。スターの下にあるコズモが消せる。すごいアイテム。

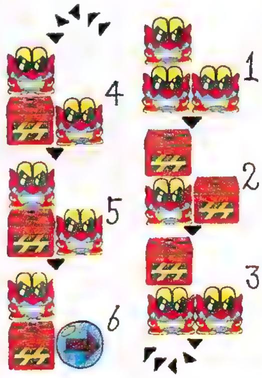
by C.LAN

●第2問

何もないフィールドに、6つのパーツが落してくるぞ!!

〔落下する順〕



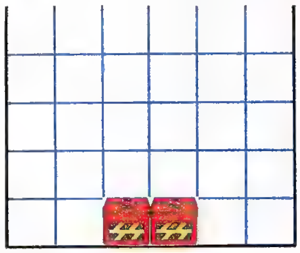


by ずる²

●第3問

中央の下にコンテナが2つ。この上に、4つパーツが落下!

〔落下する順〕



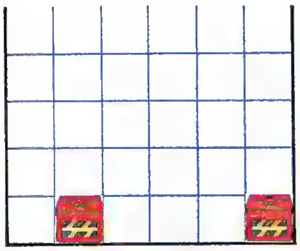


by ずる²

●第4問

離れたコンテナが2つ。一見難しそうだが…

〔落下する順〕



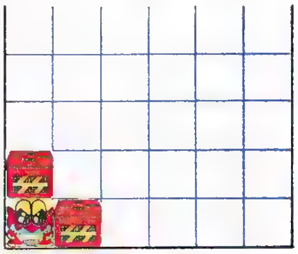


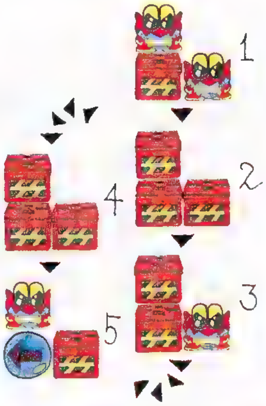
by ずる²

●第5問

おっ!囲まれている。まずどうするのが一番?

〔落下する順〕



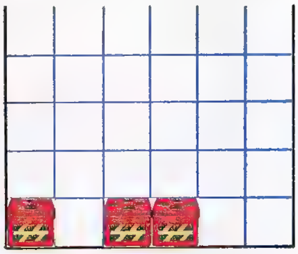


by ずる²

●第6問

今度はコンテナ3つ。そこに、8つパーツが!

〔落下する順〕





by C.LAN

●第7問

7問目は、計25つのパーツをどう使ってもいいから消してみる。

〔落下してくるパーツ〕





×7コ

×18コ

これが最後に落下する

by F-GLD

ぷよぷよくいず

さーて、ひさしぶりの登場！今、人気絶好調ぷよぷよの出番だぞ。ここでは、みんなにクイズに挑戦してもらうのだっ。ゲームをプレイしていれば分かることから、マニアックな問題までたくさん用意したのだ。がんばって全問正解した人には豪華な賞品が当たっちゃうぞ（多いときには抽選ね）。では、開発の方が描いてくれたイラストのキャラクター紹介でも見ながらいってみよー。





ぷよぷよ

今回、積まれて消されるだけのはかない運命ながら主役の座を勝ち取り、タイトルにも躍り出てしまった、ゼリー状モンスター。この晴れがましい舞台に5色に彩色され、彼らもさぞ喜んでいることでしょう。おかげで空腹時に見ると、実においしそうで食欲をそそります。ぷふ。

カーバンクル

ゲーム中に、ふと画面の真ん中に目を移すと…あぁっ!寝ているぅぅぅっ!こんな奴が、彼、カーバンクルである。じっとしていればほとんどパンのようだが、歌って踊れる彼は、実に多彩な動きと表情を見せてくれるのだ。実に奥の深い主役である。

がおーってなもんで、角が自慢のドラコこそ、実は真の一番手。判断力、キー操作は一級品なのに、思考時間が長い長い。おかげで「三級品モンスター」としか評価されていないかわいそうな彼女…。そう!ドラコは女の子なのだ。

ドラコケンタウロス



問１．「ぷよぷよ」のゲームフィールドは全部で何種類ある？

問２．スケルトンTが負けたとき、それまで右手に持っていた湯飲みはどこへ移動する？

問３．「ふたりでぷよぷよ」のときに出ていないぷよの色は？

問４．アルルが５連鎖以上したときに叫ぶ声は？

問５．ゲームオーバー画面（コンティニューする？）でアルルを囲んでいるぷよの数は？

問６．ぞう大魔王が地震を起こしたとき、飛んでいくカラスは何羽？

問７．カーバンクルは画面中央で寝たり躍ったり、何種類の芸がある？

問８．理論的に考えて組める、最大の連鎖数は？

問９．「ぷよぷよ」の開発初期のタイトルは？

問題提供：コンパイル



アルル・ナジャ

本ゲームの主人公であり、「オワニモ」の解放した魔導師（の卵）。何があったのか知らないが、虫も殺さぬ顔をして人畜無害のぷよぷよを殺戮してまわる、非道の女の子である。



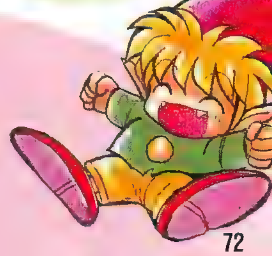
締め切りは3月26日!!

「よーし！できたぜーっ！」という人は、官製ハガキ（書ききれなかったら封書でも可）に正解を書いて「ゲーメスト編集部 ぷよぷよの謎を解け！係」まで送ってね。



ウィッチ

森の中の大きなお屋敷に住んでいるごく普通の家族。その家の一人娘はごく普通に生まれ、ごく普通に育ちました。ただ１つ違っていたのは…お嬢様はタカピーな魔女だったのです。ほーっほほほ。ほーほほほほ…（フェードアウト）。



パノッティ

笛吹き童子。その実態は、ただのやかましいいたずら小僧だったりする。こいつがまた、人が連鎖を組んでいるところへ、ポロポロおじゃまぷよを落として邪魔をする。

KONAMI®

ゲーム・ミュージックの宝庫 キング GAM シリーズ 発売元●キングレコード株式会社



夢のベストアルバムついに登場。
GM創世紀を支えた名曲が今ここに!

KONAMI GM HITS FACTORY I

アルファレコード「KONAMI GAME MUSIC VOL.1～4」のアレンジ8曲に加え元祖千両箱から2曲収録

3.24 ON SALE





1 グラディウス
2 ツインビー
3 ギャラクティック・ウォーリアーズ
4 サーカスチャーリー
5 Vampire Killer(悪魔城ドラキュラ)
6 Space Romancer(謎の壁)
7 もえろツインビー
8 Captain James(グラディウス2)
9 Street Collection(F1スピリット)
10 Racing Hero(レーサーミニ四駆)
11 Tiny Boy(ツインビー3)

コナミ矩形波倶楽部

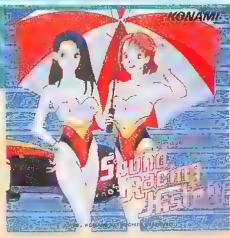
CD KICA-1122 ¥2,800(税込)



耳元を音速で駆け抜ける快感。

2.24 ON SALE

PERFECT SELECTION Sound Racing History



数々のレーシングスピリットを
興奮のるつぼへ叩き込んだ
コナミ秀作レーシングゲームをピックアップ。
Nazo²プロジェクト最終作!

1 It's a Hard way In The Suburbs
2 Keep On Riding—Spinning The Wheel—
3 Out Of Rap
4 F-1 Spirit
5 Turn On The Run
6 Hot Summer Riding
7 Is it "Domingo" Today?
8 Practice Makes Perfect
9 Ending
10 Random Approach
11 And Only Did My Duty

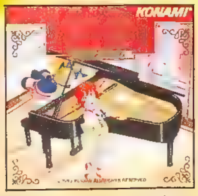
Nazo²プロジェクト

CD KICA-1119 ¥3,000(税込)

ウインビーアイドル化計画実行委員会発足!!

どんな計画か興味があるぞ! ウインビーが大好き! というあなたは…‥
〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 コナミ(株)コナミレーベル内
「ウインビーの国民的アイドル化計画実行委員会」係
住所、氏名、年齢、性別、職業(または学校名)、電話番号を記入の上、62円切手を同封してお送り下さい。折り返し、コナミレーベルから実行委員会参加マニュアルをお送りします。

好評発売中 ウインビーのネオシネマ倶楽部 ～エバーグリーン編～



CD KICA-7612 ¥3,000(税込)

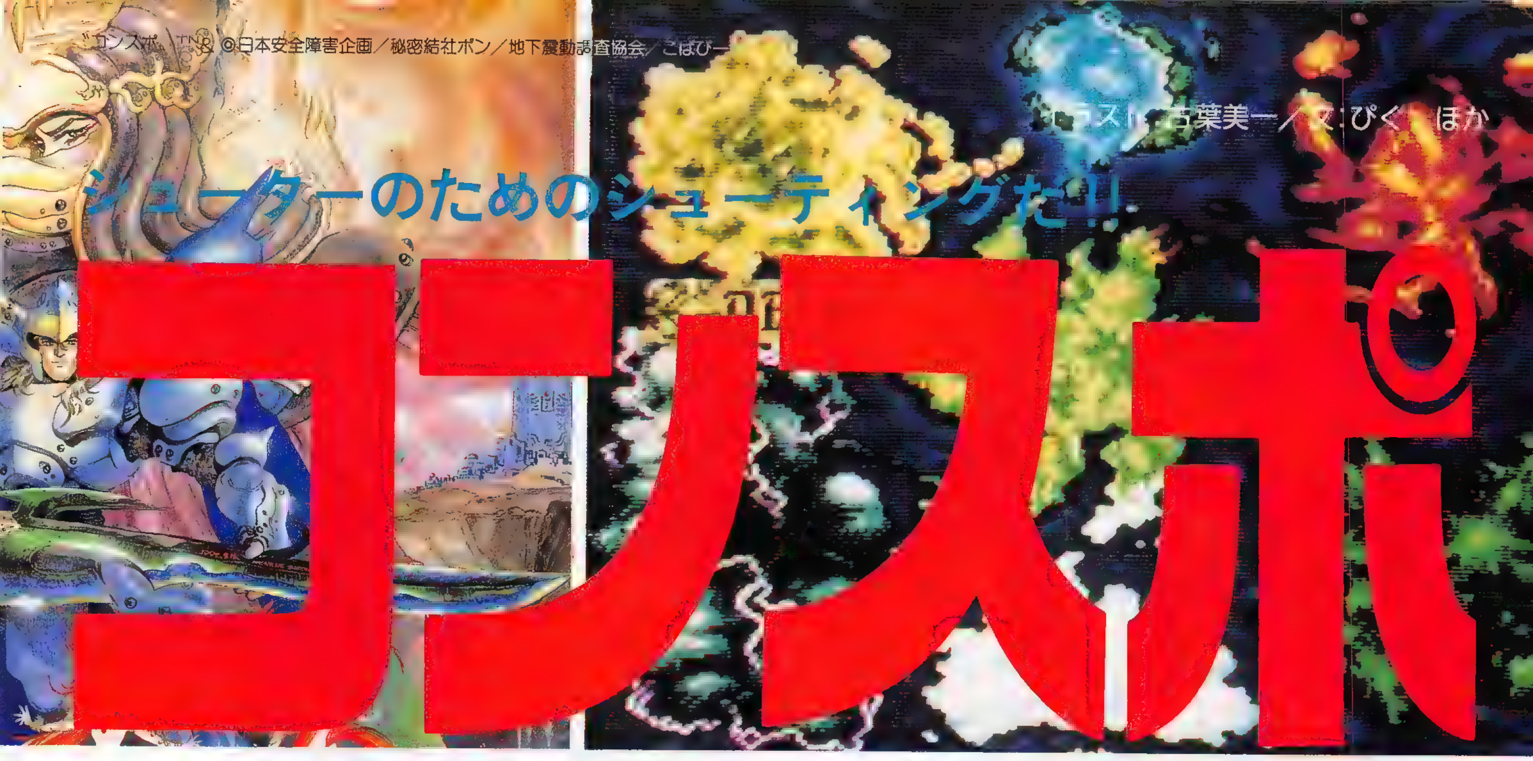
コナミレーベル情報

●コナミレーベル設立5周年記念イベント
「GM天国/Game Music Club ラ☆イ★ブ」決定!
3/27(土) 神戸ポートアイランド ジーベックホールにて//
矩形波倶楽部、早砂部屋も出演、ラジオ公開録音もあるヨ!
チケットのお求めは (06)363-9999チケットぴあ
(078)303-5604ジーベックカフェまで (前売¥2,000(税込) 当日¥2,500(税込))

新作ラインナップ Pop'n ツインビー〈4/21発売〉
CD KICA-7613 ¥1,800(税込)


BANPRESTO
闘いを極める!!
ウルトラ
闘魂一撃！超ファイト！
近日
登場予定！
ウルトラ闘魂伝説
発売元
株式会社バンプレスト
VG事業部
バンダイ第3ビル
PHONE:03-3847-5166
BANPRESTO 1993 MADE IN JAPAN


2人同時
プレイ可能!
途中参加OK!!
最強の
©円谷プロ ©BANPRESTO



イラスト：古葉美一／文：ぴぐ ほか

シューターのためのシューティングだ!!

コンスポ

ウィンズ・オブ・サンダー

PC-SCD　ハドソン　6800円　4月23日発売予定

「ゲート・オブ・サンダー」を作ったチームの新作。戦士ランディが主役の横スクロールシューティングだ。Ⅱボタンでショットを撃ち（敵に接近すると剣を振る）Ⅰボタンで精霊召喚（ボム）だ。

6つのステージの中から1つを選び、ステージ選択が終わったら次は鎧の選択。ここがこのゲームのウリだ。

プレイヤーは、地・風・水・火の4種の鎧の中から選択する。この鎧の違いによりショットの形状が変わる。各ステージに合った鎧を選ぶのがクリアへの早道だろう（例えば地形の狭い面では地の鎧が有効など）。

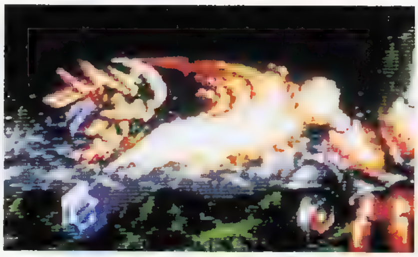
次に待ち受けるはショップでのお買い物だ。ショップには欠かせない美人のねーちゃんが温かく迎えてくれる。便利なアイテムがたくさんあって目移りしてしまう。例えば

生命珠…ライフ回復
魔法障壁…バリアー
魔法珠…攻撃パワーUP
精霊召喚…ボム
エリクサー…生き返り

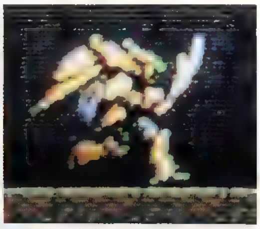
など。でも一番、目移りするのは店員のねーちゃんだったりして。

そして各ステージともステージ最後に待ち構えるボスを倒すとステージクリアだ。デサント、アウザル、ラマーダ、ボスキュー、ヘラード、シェロームの6ステージをクリアすると、次はいよいよ中心大陸ミストラルへと乗り込むのだ。そして最後8ステージには最終ボスがランディを待ち受けている……。といったところが大まかなストーリー展開かな。

難度は高めだが、イカす絵と音楽がプレイヤーを飽きさせず、何度でもプレイしようという意欲をかきたてる。つまり、難しい⬇クリアするまで何回もやる⬇長く遊べる⬇おぉ、なんと経済的、というわけだ。　（ぴぐ）



▶剣だって振っちゃう。



▲歩くことだってできちゃうもんね。



ぴぐのカミナリ日記

○月×日？曜日　くもり

何もやることがなく編集部内でボーッとしていた僕の頭上にカミナリが落ちた。

「オラァ、ボーッとしてる暇があったらコンスポの原稿書かせてやっからサッサと書けぇ!!」「わー、レゲ尾さんゴメンなさぁい。すぐやるから怒らないでぇ」。そんなイキサツでウィンズ・オブ・サンダーとの闘いが始まった。まずはハドソンから送られてきた資料に目を通す。『難易度もかなりハードで…（中略）…まさにハドソンからマニアへの挑戦状と言えるでしょう』

「ふ、オレ様もナメられたも



▲はいはい、サクサク買い物しよう。ムダ使いはほどほどにね。





▲最初から持っているメックだ。でもこの装備じゃ終わってる…。

▲色白のおねえちゃん♡でも後で……。



◀かなり先に行かないとここまで装備はそろえられないぞ……。

バトルテック

SFC ビクター音楽産業 8800円 発売中

愛する家族を殺された男が復習のためにメックを駆り、単身宇宙へ乗り込んだ……。業務用では戦闘のみのゲームだったが、SFCにはストーリーが組み込まれ、世界観に厚みを出し、グラフィックには渋みがあってうまく雰囲気が伝わってくることだろう。ゲームの完成度は、そこそこの出来映えというところだろうか？

ただ残念なのは、自機“メック”の値段がちと高すぎる気がしたなぁ……。

君は家族を殺した黒幕を追い詰められるかな？ それとも3Dの画面の中でタタズムのみか、買ってからのお楽しみだ。

（しもでん）



ひゅ〜ぴゅるぴゅるゆ〜
北風が電線を走る音
ぴょ〜んぴょろろり〜
ここはリード・ココア
ボットミルク!! だれも気づかないうちに遊んじゃえー。ぴょろ〜ろろれ〜んじゃーん!!
ぬっきょんぴぬっきょんぽぬっきっぴっつぬろめりょん（ダンス）



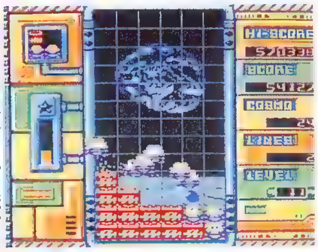
コズモ ギャング ザ パズル

SFC ナムコ 7900円 発売中

昨年の11月、アーケードに登場した「コズモ ギャング ザ パズル」がもう移植された。1人用、対戦用のほかにオリジナルの100面モードがある。これはコズモとコンテナが配置された100面を限られたボールでクリアしていくというもの。コズモをすべて消すという面クリタイプのゲームなので1人でじっくりプレイできる。

アーケードと同じ1人用のモードは、イージーからエキスパートまで4つの難度から選べる。対戦のVSモードもアーケードと同じように燃えるはずだ。

（レゲ尾）



▶1Pモード。ボールを転がしてコズモをアレーといわせる。



▶100面モード。右下のあいことばがパスワードになる。

鎧の属性	ショット	ボム
風	LV1(雷弓)	シルフィード
地	LV3(爆流)	ノーム
火	LV3(炎陣)	サラマンダ
水	LV2(水破)	ウンディーネ



んだぜ」と思いつつも最初だからということで、一番簡単なノーマルでプレイ。「おぉ、グラフィックが渋い、音楽がカッコイイ」などと感心していたら、一面もクリアできず。「なんだ、テメエ、ふざけんなよぉ、なんでそんなにアッサリと死ぬんだよぉ!!」負けず嫌いのぴぐは絶叫した。頭に血が上り、左手の親指は骨が見えるほどに肉が削れ、モニターを見つめる2つの眼は地走、いや血走り、悪戦苦闘すること3時間。結局クリアできなかった。「うーん、ハードやスーパーはどれほどムズいんだろう」でもプレイしてみる勇気はぴぐにはなかった。

ちょっとこのゲームに関して㊢の意見を聞いてみた。

「ライフ制なの？ライフ制だと難易度設定が安易に行われちゃうからなぁ。やっぱシューティングは一発死にがイイよ」（Sわたりさん）

「なにコレ、全然お金が足りないよぉ」（Pぐくん）

でも気になる点もあるけどイイ所がそれを上回っているからね。

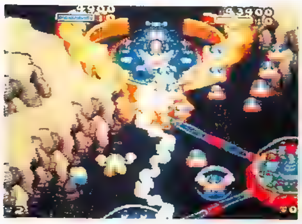


コンスポ

©Nintendo・KONAMI・㈱ナムコ・CAPCOM



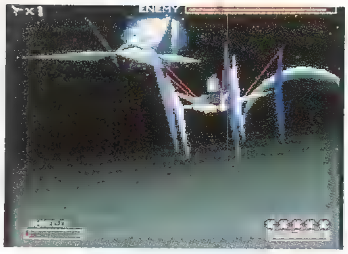
今度のツインビーは、新たなヒロイン"まどかちゃん"を交えた大冒険だぞ!!ウィンビーとは反対のお嬢様タイプでロリーな感じがグ～である。
ゲームシステムは良く練り込まれていて、とても遊び易いのだ!難易度設定でゲーセン野郎も熱くうならせてくれるぞ!! さあ買うべし。（超しもでん）



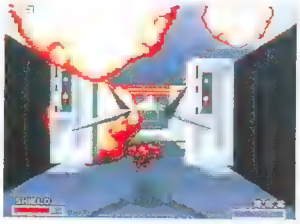
▲ウィンビーに強力なライバル出現か。

Pop'nツインビー

SFC　コナミ
8900円（税別）　3月26日発売



SFCのハードを生かしたフライトシミュレーターの発売を期待し『パイロットウイングス』の改良版を待っていたのだが、機能をアップしスーパーFXチップを搭載してのポリゴン処理という予想を上回るすごいソフトが登場。
予想ではナムコのスターブレードのようなものになると思われる。（レゲ尾）



▲カッチョーえーじゃん

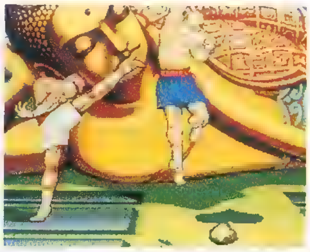
スターフォックス

SFC　任天堂
9800円（税込み）　発売中

移植希望ベスト10

順位	ゲーム名	得点
1	ストリートファイターⅡダッシュ	124
2	ストリートファイターⅡダッシュターボ	79
3	餓狼伝説２	72
4	アンダーカバーコップス	69
5	天地を喰らう２	61
6	キャプテンコマンドー	44
7	ウルフファング	43
8	ソニックウイングス	33
9	龍虎の拳	21
10	R-TYPE・LEO	20

今回の集計でも2位から5位ぐらいまでの動きが見られるが、この辺の票はその時期にヒットしているゲームがランキングされているだけなので、確実に毎回ランキングされている下位の票のほうが、人気的には評価が高いと思われる。今回いきなり2位に飛び込んできたターボだが、家で一人で遊んで楽しいのだろうか?（うひひなしもでん）



▶急上昇のターボ。

レゲ尾のレゲー

マインドシーカー　ナムコ

ゲームでないようなゲーム。あえて分類すれば教育用ソフトになるのだが超能力開発ソフトとは、はたしてどこまでジョーダンなのだろう?
でもプレイしてみると果てしなくマジに超能力を身につけようとするゲームだった。
真剣にプレイするともう30分ぐらいで頭が痛くなってくる。メインのゲームは、出てくるカードが6種のどれか当てる透視、ボタンを押したときにランプがつくように念じるものやつぎにランプがつく場所を当てるものがある。
そのほかに集中力を高める呼吸法を修得することもできるようになっている。
バード・ウィーク（東芝EMI）の教育ソフトとは一線を画す、超変なゲームだ。今後もこのような問屋の理解できないゲームはなかなか登場しない状況なので貴重な存在である。（レゲ尾）



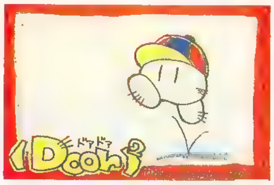
▶瞑想し精神の集中力を増す。画面にあわせ呼吸をととのえる。

当コーナーに採用された方には、もれなくコンスポテレカをプレゼントします!





▲（茨城県　ねむさん）(あ)ありがとう!餓狼2が出てもアンディ様。



▲（東京都　三輪亮くん）(チ)思えば10年前のゲーム。なつかしいぞ。



▶（三重県　Dr.DOTくん）(あ)あたし、どうしてもガラハド殺せなくて。

飛鳥のご家庭アイランド

半熟ヒーローを第5話までやったのに、データが消えちゃったのです。あんまりくやしいのでFFⅤでABPかせぎしました。




4月1日発売予定
ゲーメストオリジナルビデオ
対戦プレイからコンピュータ戦まで、すべて
のキャラの攻略を映像で再現。観ればわかる
白熱の攻略バトルだ!!　定価6000円(税込み)
餓狼伝説2
新たなる闘い
©1991 SNK CORP.

GAMEST ゲーメスト 読者サービス部

大好評につき再販決定!!



■GAMEST帽子
カラー：黒・白
(W－8) 3000円
送料 800円



■ストⅡカードゲーム
(CO－5) 1500円
送料 360円



■アンダーカバーコップス
(I－2)

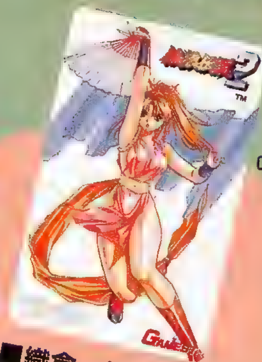
■R・TYPEⅡ
(I－3)

■大工の源さん
(I－4)

NEW ITEM



■餓狼伝説2
カンペンケース
(SS－4)●700円



■織倉・舞 (GS－1)
●1300円

餓狼伝説新グッズぞくぞく登場



原口清志(CG-4)　山口譲司(CG-3)　真鍋譲治(CG-2)
織倉まこと(CG-7)　中垣　慶(CG-6)　柴田昌弘(CG-5)　克・亜樹(CG-1)

コミックゲーメスト創刊記念！
スペシャルテレカ

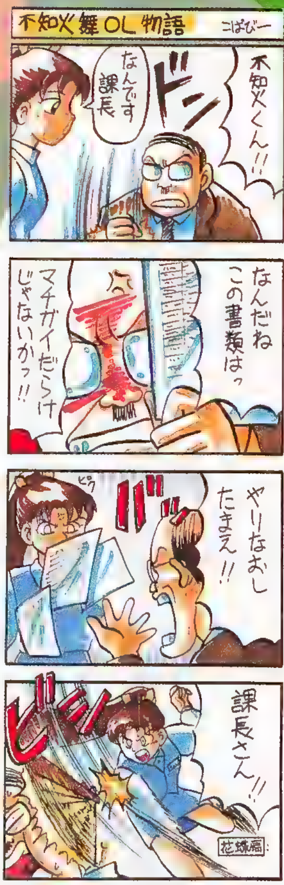


古葉・ローザ(GI－1)
織倉・ジャンヌ(GA－1)
織倉・春麗(GC－1)

テレカ

やったぜクジ当選発表

●メガドライブ
白－7・緑－29
●ソニック2
橙－57・黄－75
●カプコン特製スタジャンセット
白－21・桃－99・黄－46
●餓狼2ポスター
白－3・緑－88・橙－36
黄－1・緑－52
●龍虎ポスター
緑－100・橙－10・桃－22
白－68・桃－48





■ストⅡニューアイテムセット
(SN－1)(オリジナル春麗下敷き・オリジナル春麗テレカ・オリジナルストⅡテレカ)
●2200円　送料1セット250円
2セット以上500円



■ダッシュ・カンペンセット
(SC－3)(ファイティング春麗下敷き)
●1250円　送料1セット 360円
2セット以上500円



ストⅡダッシュ最強テレカセット

(C－15)テレカ12枚・特製ケース付き
●1万5000円 送料360円



■出たな!!ツインビー・セット
(K－5)(下敷き・テレカ2点)
■2200円　送料1セット250円
2セット以上500円



ストⅡステイショナリーセット
(SC－1)(レポートパッド・下敷き・ストⅡカンペン)
●1100円　送料1セット360円
2セット以上500円



ストⅡ最強テレカセット

(C－13)テレカ12枚・特製ケース付き
●1万5000円 送料360円



スペシャル・テレカ・セット

(CG-8)(テレカ7枚・オリジナルテレカケース)●9500円　送料サービス
☆おまけにポストカード5枚付き。

※おまけノートのデザインは変更になることがあります。

★上の4つのセットのどれを買っても、もれなくおまけノートをプレゼントしま〜す。

★やったぜ完売しました！
みなさんどうもありがとう!!



★3月末までに3000円以上お買い上げごとに
このポストカード5枚組をプレゼントしま～す

テレカ ■各1200円 送料サービス



- ■龍虎の拳（SS-2）
- ■ワールドヒーローズ（A-1）
- ■餓狼伝説2（SS－3）
- ■むーちゃん（G－9）
- ■UCC（I－1）
- ■ストII ダッシュ大会記念（G－5）
- ■見つめて春麗（C－19）

下敷き ■各250円 送料1枚175円 2枚以上250円



- ■パロディウスだ！摩天楼の危機編（P-2）
- ■パロディウスだ！燃ゆる帝都編（P-1）
- ■ストII（C-6）
- ■ファイナルファイト（C-3）
- ■ストライダー飛竜（C-1）

テレカ ■各1000円 送料サービス



- ■コットン（S-1）
- ■春麗ダッシュ（C-16）
- ■春麗（C-8）
- ■オリジナル春麗（C-9）
- ■オリジナルストII（C-10）
- ■餓狼伝説（SS-1）
- ■キャプテンコマンドー（C-14）
- ■出たな!! ツインビーB（K-4）
- ■出たな!! ツインビーA（K-1）
- ■ゼクセクス（K-3）



ストII最強下敷きセット

（C-12）下敷き12枚
特製ファイル付き
●3800円送料600円
※このセットはバラ売りしていません。

下敷き ■各280円 送料1枚175円 2枚以上250円



- ★ファインティング春麗（C-18）
- ★オリジナル春麗（C-11）
- ★出たな!!ツインビー（K-2）

読者サービス部通販お申し込み方法

ゴールドチケットサービスの
交換アイテムが新しくなりました！

ゲーメスト本誌についている別紙の払い込み通知票、または郵便局の通知票でお申し込みください。

＊現金書留、電話でのご注文は取り扱っておりません。

ご注文からお届けまで2週間以上かかります。商品により1カ月以上かかる場合がありますのでご了承ください。

○返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。

○価格は税込みです。

○ビデオはVHSのみです。

送料

ビデオ・テレカは送料サービス。

CD 1枚…250円、2枚（2枚組）～3枚（3枚組）…360円 4枚以上…400円

＊たくさんの商品を買った時には、その中で一番送料の高いものの送料分をおくってください。

例）テレホンカード…サービス、
下敷き2枚…250円
バインダー2冊…730円
以上を一括ご注文の時、送料は730円です。



Ⓐゲーメストオリジナルシャープペン＆ボールペン ☆10点

Ⓑゲーメストタオル 40点

Ⓒ古菜美一テレカ 20点

ⒹSAKOテレカ 20点

Ⓔゲーメスト・クッション 60点

ゴールドチケット サービス

○通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、点数分のチケットを同封して封書で「サービス部」までお申し込みください。

郵便振替口座番号 東京5－98420 ㈱新声社 読者サービス部
お問い合わせ ☎03-3293-9326（月～金）

オリジナルグッズ



■ストIIレポートパッド
（C-5）●300円
送料1冊250円
2冊以上360円

■ダッシュレポートパッド
（C-20）●350円
送料1冊250円
2冊以上360円



■オリジナル・マグカップ
（G-7）●送料込み1600円（本体価格800円）
※ご注意：この商品は破損予防のため単品発送となりますので、他の商品とは別に送料がかかります。



■ゲーメストバインダー
（B-1）●800円
送料何冊でも600円

■ゲーメスト新バインダー
（B-2）●1200円
送料何冊でも600円



■ストII カンペンケース
（C-7）●600円
送料1個250円
2個以上360円



■オリジナルテレカケース
（G-4）●1000円
送料2冊まで250円
3冊以上360円
※テレカを24枚収納できます。



■ストIIダッシュカンペンケース
（C-21）●700円
送料1個250円
2個以上360円

ビデオ & CD のご注文もサービス部へどうぞ。

月間TOP10　1／4～1／31　ゲ屋集計

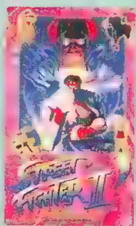
		商品番号	タイトル	ポイント		定価
ビデオベスト10	1位	V-64	ストリートファイターⅡダッシュ究極奥技編	116Pts	サ	4800円
	2位	V-59	麻雀クエスト	98Pts	サ	3000円
	3位	V-54	ナイトストライカー	85Pts	キ	7000円
	4位	V-65	ソルバルウ	40Pts	ビ	4900円
	5位	V-53	ストリートファイターⅡ	31Pts	サ	5800円
	6位	GV-1	ファイナルファイト	27Pts	ゲ	7800円
	6位	V-48	グラディウスⅢ	27Pts	キ	6500円
	8位	V-58	ストリートファイターⅡ場外乱闘編	22Pts	サ	6800円
	8位	V-61	ゼクセクス	22Pts	キ	6500円
	10位	V-62	スターブレイド	18Pts	ビ	4900円
CDベスト10	1位	01202	ワールドヒーローズ	197Pts	サ	1500円
	2位	01195	龍虎の拳	141Pts	サ	1500円
	3位	01196	MAD REVENGER	158Pts	東芝EMI	3000円
	4位	01198	アンダーカバーコップス	144Pts	ビ	2500円
	5位	01197	熱唱ストリートファイターⅡ	97Pts	サ	3000円
	6位	01193	ナムコサウンドエクスプレス「F／A」	58Pts	ビ	1500円
	6位	01203	富士山バスター	58Pts	サ	1500円
	8位	01176	餓狼伝説／ラストリゾート	52Pts	サ	1500円
	9位	01182	春麗飛翔伝説	47Pts	東芝EMI	3000円
	9位	01212	MIDIパワー　Vol.2	47Pts	キ	2800円



■ナイトストライカー



■麻雀クエスト



■ストリートファイターⅡ ダッシュ究極奥技編

今月の総評

いやいや、スキーシーズン真っ只中ですね。最近、ショートスキーを買っちゃって。ショートスキーってのは、長さが60センチくらいの短いスキー板のことです。モノはトランソニックのJAM。早くゲレンデに行って試したいよ～！

ビデオ編

いや～、ストⅡダッシュ究極は相も変わらずですね。ポイント数も、こいつだけ3桁台。いつまで続くのやら。ま、当分は安泰なんでしょうけど。他の格闘ゲームにも頑張ってもらいたいところです。麻雀クエストが2位につけてます。ナイストがソルバルウを凌いで3位に。これも息が長いですね。長いどころか、人気が伸びてるような気がするんだけど。6位にグラディウスってのも面白いです。スタブレはちょっと落ち目か？

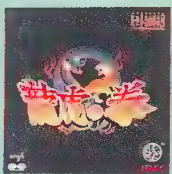
CD編

ワールドヒーローズがダントツで龍虎の拳も健闘。3位にストⅡモノのマッドリベンジャーが。やっぱりな～って感じでしょうか。これ聴いて爆笑した人も多いでしょう。なかなかキレてるアルバムですよね。こういうの好き(笑)。UCCもグ～。モロ『アイレム』とゆ～音がいいんだよね。MIDIパワー　Vol.2も頑張ってます。

ん？なんだかんだ言って、ストⅡ関係が3つも入ってますね。カプコン勢強し！



■MAD REVENGER



■龍虎の拳



■ワールドヒーローズ

ア＝アルファ　サ＝サイトロン　キ＝キング　ビ＝ビクター　ポ＝ポリスター　ゲ＝ゲーメスト



by SHO太郎侍 VIDEO & CD インフォメーション

☆CD情報は86～87頁もみてね。

3月の新作

熱唱!!ストリートファイターⅡ インスト編 (3月19日発売)

まだまだ出るぞ！ってなかんじのストⅡ関係アルバム。以前のボーカルバージョンに続いての発売だ！プロデューサーはもちろん戸田誠司氏。みんな、予約は済んだかな？まだの人は、ゲ屋＆DSBへゴ～！くれぐれもレンタルなんかで済ますなよ！



熱唱!!ストリートファイターⅡ インスト編
(01213) サ●2000円

熱唱!!ストリートファイターⅡ カラオケ編 (3月19日発売)

ついにカラオケバージョンまで登場だ！いや～、まだまだ凄いね、ストⅡパワーは。とどまることを知らないね。
歌詞カードもちゃんと付いてるから、自分もアーティストになれちゃうぞ。カラオケの見本には既に発売済みのボーカルバージョンをどうぞ。
そのうち、「英語ボーカルバージョン」とかも出たりして。

ニンジャウォーリアーズ コンプリートアルバム (3月19日発売)

ニンジャのコンプリートアルバムで、MEGA-CDで発売のニンジャのサウンドトラック。ファンだったら、涙なしでは聴けないぞ！
ZUNTATAアレンジに加え、ZUNTATA自らが脚本・演出・出演というドラマも入ってるのだ。これをお得と言わずして何と言おう。



ニンジャウォーリアーズ
(01215) サ●2500円

ドラゴンガン ゲーマデリック (3月19日発売)

ドラゴンガン・ファン待望のゲーマデリックによるアレンジバージョン「DRAGON GUN ～神炎～」も収録。解説書と楽譜も付属。
特典として、CDケースサイズのDRAGON GUNオリジナル・カラーステッカーも同梱されているぞ。



ドラゴンガン
(01216) サ●1500円

好評発売中!!



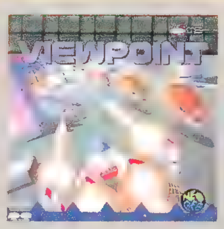
ドギューン!!
(01210) サ●1500円



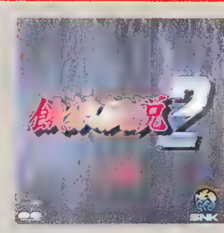
ウィンビーのネオシネマ倶楽部～エバーグリーン編～
(01205) キ●3000円



バース G.S.M. CAPCOM.6
(01207) サ●3500円



ビューポイント
(01209) サ●1500円



餓狼伝説2
(01208) サ●1500円

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※ 東京 ※ 5 ― 98420
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部
料金	払込み / 特殊 円
備考	
払込人住所氏名	※ 郵便番号（お忘れなく） （おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕 （おところ）〔フリガナ〕 （お電話）〔 ― ― 〕
受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京 ※ 5 ― 98420
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	※
備考	
受付局日附印	

ゲ屋 瓦版（かわらばん）

第25号

編集人：古葉&T.J.
ゲ屋瓦版
1993年
3月1日（日）



イベント7弾攻撃!!

3月になりました。学生さんにとっては転換期となる季節ですね。

ゲ屋も店員の入れ換えなどで3年目の今年は第3世代になってしまいましたが、ゲーム魂はどこのゲーマーにも負けない奴らばかり！ 初来店の方でも気軽に声かけてくださいね。

さて、次号からはこの瓦版担当が替わり、誌面も一層パワーアップ！ というわけで現担当はワールドにテトリスの素晴らしさを認めてもらうために旅に出ます。じぁ!!
（ディフォルトメンバーテトリス世界チャンポン水島屋T.J.）

ミスコナミ ゲ屋で激唱!!



お、大人の女性なのぢゃ。

餓狼伝説2ゲーム大会

CD発売記念で駆けつけてくれた早坂、砂井嬢に会えたキミは超ラッキーだ。当日はキャンディーズのカラオケまで聴けたり、突然クイズで特製グラディウスシリーズテレカがプレゼントされたのだ。また来てくださいね〜っ！

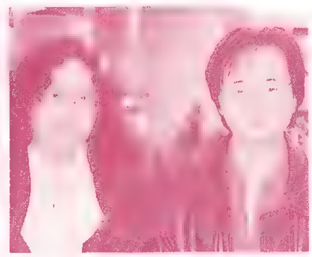
3日間ぶっ通しで行われた餓狼2大会。さすが！ 超必殺技は知ってるんですねー、中には飛び道具をすり抜ける高等技をマスターした東使いもいて店内は超ギャラリー受けしてました。以下が輝かしい上位者たちだ。

初日優勝：小里浩一君（アンディ使い）2位：杉本秀治君（テリー使い）
2日目優勝：フレイム君（東使い）2位：宮田昭一君（アンディ使い）
3日目優勝：YUS.君（舞使い）2位：川名洋平君（アンディ使い）

3日とも優勝者にはSNKさんよりネオジオ本体をはじめ豪華賞品が贈られました。

コミゲ作家はみんなファニィ

創刊を記念して4人の先生がサイン会を開いてくれました！ 初日は水上広樹、吉崎観音先生で所要時間4時間、2日目はMONDO・恵、ひさの瑠珈先生で所要時間6時間！ 終わるころには先生方全員グッタリでいやいやお疲れ様でした。



プロは顔つきが違うのう。

コスモギャングザパズルゲーム大会

久しぶりのナムコゲームということと開発者が来店するので当日は異様なまでの盛り上がり。エキシビションマッチではナムコ開発6人衆対お客様&編集部のF-GLD。結果は5勝1敗でナムコ開発チームの圧勝！ プレッシャーに弱い見城こうじプランナーがF-GLDに負けてしまったのが非常に残念！ 今度のゲーム大会ではゲ屋パワーを見せてやるぞ！（その後、見城さんは見事にリターンマッチでF-GLDに圧勝ー）ゲーム大会の結果は以下の通り。

初日優勝：高松啓君 2位：堤亮二君
2日目優勝：須藤洋和君 2位：二橋修君



ナムコチームには「野性撃ち」を使う人がいるらしいぞ…。

詳しくは次号開発者インタビューで発表するぞ！

3月のイベントだぜ!!

2日(火)〜14日(日) 餓狼2グッズ発売記念ポスタープレゼントセール

カンペンケース&織倉先生の舞テレカの新発売を記念して、餓狼1・2関連商品2点以上お買い上げの方にもれなく餓狼2ポスターをプレゼント。

3日(水)〜7日(日) ひなまつり特別企画

期間中、女性のお客様にひなまつりプレゼント！ 松、竹、梅でテレカなどのグッズをあげちゃうのだ。

9日(火)〜14日(日) 卒業おめでとうプレゼント

卒業を迎えたお客様にささやかゲームグッズをプレゼント。カウンターまで声をかけてねー

16日(火)〜20日(土) コミゲ祭り

コミゲも2号となり内容も充実。執筆作家のコミック本などをドーンと取り揃えるぞ。&、同人誌コーナーも大爆発だ。下を見てチョ。

21日(日) 熱唱ストⅡニューCD発売記念クイズ大会

CD発売を記念してのクイズ大会だ。非売品テレカも出しちゃうぞ！

23日(火)〜27日(土) オールドゲーム大会

編集部から基板を借りてきたぞ!! 上位者には設定書などを差し上げる予定なのだ。

※イベントの整理券は一週間前から配布することになりました。
また、開始時間は変わらず2時からです。

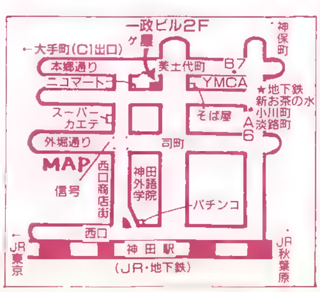
28日(日) ぷよぷよゲーム大会

落下物パズルで大人気「ぷよぷよ」のゲーム大会だ！ コンパイルさんの協力で豪華商品を用意して参加を待ってまーす。

同人誌大募集!!

ゲ屋では3月16日から20日までのコミゲ祭の一環として同人誌フェアを開催します。

参加希望のサークルはゲ屋まで。たくさんの申し込みを待ってます!!



☎03-3293-9325
★通販のお問い合わせは☎03-3293-9326 読者サービス部へ

営業時間
12:00〜19:00
月曜定休

天下一ゲーマーの店
ゲ屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

〒101 東京都千代田区内神田1-15-12 一政ビル2F



発表 第5回 ゲーム懸賞論文

第1席

ゲーセン取材番組を視る

——金澤夢子(18歳) 東京都

ファンにとってはもはや日常そのものであるゲームセンター。では、他人からはどう見られているのだろう?ゲームファン以外とは付き合わない、という人はともかく、多少なりとも興味の沸く問題ではないだろうか。

折も折、テレビではゲーセンを扱った番組がかなり増えているようだ。人の意見は、テレビをはじめとしたメディアにけっこう左右されるから、ゲーセンに取材したテレビ番組を見てみると、現在の一般的ゲーム観がわかるかもしれない。

……なんて、まとまった考えを持っていたわけではないけれど、とりあえず野次馬的興味から、ゲーセン取材番組に注目してみることにした。

マスメディアのゲーセン観

その昔、おじさん向けの大新聞だけでなくテレビの中でも、ゲーセン=不良のたまり場、恐喝の温床などと言われていたころがあった。言われているだけでなく、そのころの事情に詳しい友人によると、実際そういう場所もかなりあったそうだ。ゲーム好きをやるということは、メディアによってさらにふくらまされた偏見と、親や学校による「ゲーセン入場禁止!」の連呼との戦いだった。

ゲーセンを好意的に取材する番組・記事が増えてきたのは、多分(ちょっと悔しいけど)「ゲーセンと呼ばないで!」の標語に象徴される、綺麗で明るい店、いわゆる『アミューズメント・スペース』の登場によってだろう。繁華街・また郊外の国道沿いなどに位置し、今までそれほどゲームを意識していなかった大学生や若い社会人の気楽な遊び場として隆盛をきわめた。

マスメディアによって、アミューズメント・スペースが紹介され始めたころは、その内容はだいたいこんなパターンだった。

「今まで暗くて不良でおたくなゲーセンが、アミューズメント・スペースとして生まれ変わった。もうゲーセンと呼ばないで!とメーカー各社は言っている」

もうほとんど全部これで言い尽くせてしまうくらい、よく似た内容だった。昔からのマニアにしてみれば、ゲーセンが紹介される嬉しさとともに、悪役扱いされるもどかしさもあったろうか。

このような、アミューズメント・スペースと従来の不良で暗いゲーセンという対比ばかりが強調されたのは、レジャー空間としてのイメージがまだ確立途上にあったからだろう。

対して現在は、アミューズメント・スペースそのものがかなり広く知られるようになったから対比強調型の番組はそんなに多くない。むしろ、ゲームの内容にまで踏み込んだ番組が増えてきている。

たとえば、深夜放送「プレステージ」が昨年4月に組んだゲーム特集。UFOキャチャーについてかなり詳しく特集し、縫いぐるみの人気ベスト10(バンプレスト製のものしか取り上げなかったのが難だけど)や、縫いぐるみの取り方攻略などを紹介した。また、ストIIも大きく扱い、ゲーメストのビデオによるキャラクター紹介や、東京近郊ではちょっと有名な、石神井スペースファンタジーでのストII対戦大会の模様放映、その優勝チームと空手家・佐竹雅昭さんのストII対戦など、深夜放送らしいマイナーさとも言えるような気もするけど、盛りだくさんの内容だった。

方向が少し違うが、同じく深夜帯の「DAISUKI!」では、出演者の芸能人がナムコの郊外型アミューズメント・スペース「プラボ相模大野」で遊びまくったことがあった。これは従来のアミューズメント・スペース紹介型に近かったが、ファイナルラップやスターブレードなどプレイしたゲームの内容についてもちゃんと取り上げて解説していたところが新鮮かな、というところ。

忘れてはならないのが、7月に放映されたNHK衛星放送のゲーム特集である。わが家は衛星放送に入っていないので友達の撮ったビデオを見せてもらったのだが、なんと4時間(4日間の放送だったらしい)もかけて、ゲームの歴史から最新ゲーム事情、バーチャル・リアリティとゲーム(バトルテックやバーチャャーレーシングが紹介された)、ゲームセンターのアミューズメント・スペース化などが取り上げられていて、内容的にバラエティに富んでいた。

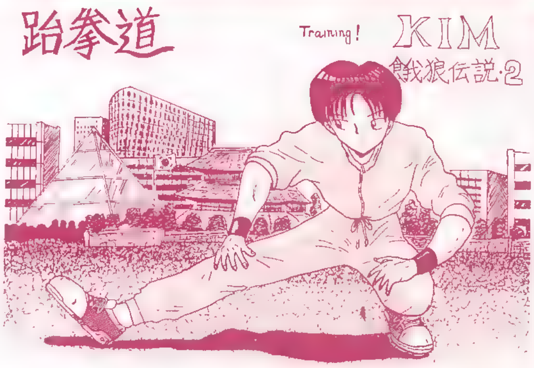
さらに、「トゥナイト」でAMショーが紹介されているのも見た。その他、ニュースを全部チェックしているわけでもないのでまだまだあるかもしれない。

が、とりあえず、これだけ見ても、入れ物としてのゲーセンだけでなく、ゲームの遊び方までがテレビで脚光を浴びているのはわかる。

みんなのものになってきたゲーセン

これらの番組が、ゲームマニア以外の人によって作られているのは見ればすぐわかるが、マニア以外の人もちゃんと見ているらしい。初めは私も、かの『おたくの本』をおたくがむさぼり読んだように、ゲーム番組の視聴者はゲーマーばかりで、それ以外の視聴者なんていないのではないんだろうか?と思っていたのだった。が、どっこい、そうではなかった証拠として、先程のNHK-BSの番組内で、一番好きだったゲームはなんですか、とのFAXアンケートを行ったら、1位ストIIのあと、2位にファイナルラップが入っていたことが挙げられる。ファイナルラップは素晴らしいゲームだとは思うけれど、これがマニアばかりのアンケートだったらかなり違った結果になったのではないだろうか。

こうやって見てきたところで、ゲーセン取材番組の現実は、いっ



福島県 くいたん君

たい何を意味しているのだろうか、そう考えてみると、ひとつの結論にぶちあたる。

ゲームセンターが好きになればゲームの好みもできてくる。アミューズメント・スペースもすっかり馴染みになったので、そろそろ客の好みもうるさくなることだろう。流行の一端を紹介するテレビ番組が独断なり資料なりによって『人気ゲーム』を挙げるのは、そうした好みの傾向が現にあることを示している。

要するに、アミューズメント・スペースの客もだんだんと目が肥えてきているので、従来のゲーセンの客とは選ぶ角度こそ違え、変わりないくらいぜいたくに、店の選り好みをするようになるのではないか。外見はもちろんのこと、立地条件、そしてゲーセンに置いてある『中身』が客の好みに合わなければ、流行らなくなってしまう、ということだ。

なんか当たり前のことのようにも思える。しかし、一連の改装ブームに乗り遅れまいとするオペレーターの中には、とりあえずアミューズメント・スペースにしさえすれば、立地条件もわきまえず1ゲーム100円・メダル10枚300円という高い料金を取り、ゲームは適当なものをハードランクで置いておき、ぬいぐるみはぎゅうぎゅう押し込み紐をテープで止めて取りにくくしておいて、それでもがっぽりもうかる、という甘い認識を持っていた人が案外たくさんいたのではないだろうか。

サービスの質を問え!

関連して、いわゆるマニア追い出しの原因について考えると、マナー問題やイメージ問題もあるかもしれないが、絶えず新しい刺激(ニューゲーム)を要求し、メンテナンスなどもうるさいマニアと付き合うのは面倒くさいから、アミューズメント・スペースにしてしまってもっと御しやすい客層への転換を図ろう、という論理の帰結が少なからずあったような気がする。

もしこれらが気のせいでなかったら、マニアだけでなく、アミューズメント・スペースの客をもばかにしていることははなはだしい。彼らだってマニアとはまた違った角度でゲーセンをとらえ、サービスを要求しているのであって、新しい客層へのサービスの保証もできないまま、前の客層へのサービスを切り捨てただけのいい加減な店は、初めこそ物珍しさで流行るかもしれないが、そのままいけばきっと見捨てられるに違いない。

例えば、アミューズメント・スペースの主客層にとって、友達同士で寄れる、駅前・等地や繁華街や複合施設内に位置しているということは、ひょっとするとゲーム内容より大切なサービスである。これにあてはまらない場所にある店は、誤解を承知の上であえて言わせてもらえば、当然ほかの客層を主にしなければならないと思う。仮にマニア向けの店なら、ちょっとやそっとの立地条件の悪さは経営努力によってある程度カバーできるだろうが、アミューズメント・スペースの場合、立地条件の悪さは致命的と言ってもいい。駅の裏で普通に歩いてきても見えず、マニアに収益を頼っていたのに、売り上げがいまいちなのはマニアが巣食っているせいであるとして、マニア向けの、ノート・ハイスコアボード・イベントの三大サービスを全部中止して追い出し、新しい客も呼べずに、さらにさびれてしまった店をいくつか知っている。

さて、テレビの傾向から見るに、アミューズメント・スペースでは、立地条件に加え、置いてあるゲームの種類も問題にされそうである。満足してもらえる店になるのに新たな条件が必要になって、経営者側も辛くなるだろうが、アミューズメント・スペースはサービス業なのだから、どんどん事態に即応したサービスを提供していってほしい。

そしてアミューズメント・スペースばかり例に出してしまったけれど、どのゲーセンもサービス業なのだから、対象にしている客層、できる客層を踏まえて、サービスしてほしいな、と生意気な要求をしてしまうのであった。

選評

この論文は主としてテレビ番組を通してみたゲームセンターを取り巻く世間一般の見方や、その映り変わりを分析しています。その分析はいつもの通りていねいで、いろいろ目配りされた、レベルの高いものだと思います。

しかし、読んでいるとやりきれなさを感じてしまうのです。

それはどこからくるのか。世間のゲーセンへの見方はどんどんよいものに変わってきているようです。しかし、その変化の過程にユーザーが不在のままなのです。

なぜユーザーが不在になってしまうのか。それは新営法のためであるのは明らかです。僕たちはもう少しゲーセンに対する新風営法のテッパイなどを口にしていいのではないでしょうか。あれは改正されてしかるべき法律なのです。と、思いませんか?



熱唱!! ストリートファイターII CAPCOM カラオケ編



1993年3月19日発売
ポニーキャニオン
／サイトロン
CD：PCCB－00115
¥2000（税込み）

夢へのポジション(Spinning Long Version)/CHUN-LI 紅のケン～Burning Blood～/KEN ブランカが街にやって来た!!/BLANKA 張り手一発 日本の心/E.HONDA ロンリーウルフ/GUILE 遙かなるインディア/DHALSIM 恐怖！バキューム男!!/ZANGIEF 嵐になれ(龍巻Intro Version)/RYU Bison's Dream/BISON 仮面のナルシスト/BALROG タイガー伝説/SAGAT 沈黙の墓標/VEGA

ん～、ついにというか出るべくしてというか。とうとうカラオケバージョンまで出てしまうわけです。ど～だ～ウレシイだろ～ーこれで君もVGMアーティストの仲間入り。
とりあえず歌詞カードを熟読しましょう。あとは、気の合う友達同士で歌いまくるのもよし、プレイ中に口ずさむもよし。「いまいち歌の感じがつかめないな－」という人は、ボーカルバージョンも買って精進しよう！

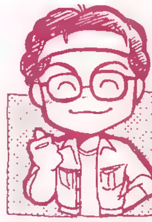
熱唱!! ストリートファイター CAPCOM インスト編



1993年3月19日発売
ポニーキャニオン
／サイトロン
CD：PCCB－00114
¥2000（税込み）

夢へのポジション(Spinning Long Version)/CHUN-LI 紅のケン～Burning Blood～/KEN ブランカが街にやって来た!!/BLANKA 張り手一発 日本の心/E.HONDA ロンリーウルフ/GUILE 遙かなるインディア/DHALSIM 恐怖！バキューム男!!/ZANGIEF 嵐になれ(龍巻Intro Version)/RYU Bison's Dream/BISON 仮面のナルシスト/BALROG タイガー伝説/SAGAT 沈黙の墓標/VEGA

まだまだ出るぞーってなかんじのストII関係アルバムです。これはインストアルバムです。インストってなんだ？って言う君、インストは「インストゥルメンタル」の略なのよ。要するに〝ボーカル等が一切入ってない〟純粋に曲だけで聴かせるっていうもの。ストIIVGMのフルアレンジが拝めるってもんだね。
「VGMはインストに限るぜー」っていうゲーマー諸君に捧げる1枚です。



そろそろ春休みですねーえっ、まだまだって？私の学校なんぞは、2／6～4月上旬まで春休みなもんで、結構暇が出来るんです。今年の休みは何をやろうかな。
みんなは、春休みにやりたいことを決めてるかな？わりと休み期間が長い人は、『日本縦断ゲーセン巡り』とかやってみては？（オイオイ）もちろん、報告してね。

1993年3月19日
ポニーキャニオン
／サイトロン
CD：PCCB－00116
¥2500（税込み）

VGM史上に残るZUNTATAの名曲『THE NINJA WARRIORS』が、遂にフルアレンジで蘇る！MEGA-CDで発売され

別冊付録「VIDEO GAME A/V CATALOG PERFECT III」のお知らせ。

VIDEO GAME A/V CATALOG PERFECT III 原稿
ゲーメスト 付録
CD／ビデオ　名　コナミエンディングコレクション
KICA-1046～7
キャッチ
おもいっきり泣きまくれ!!
（例／原音が忠実に再現されている）
本文
コナミサウンドの中でももっともコナミらしさ（？）が出ている〝エンディング〟を、業務用家庭用をとわず人気順にまとめた特別企画の2枚組。BGMがわりにガンガンかけるようなものではないが、有名どころだけでなく通ごのみの名曲も数多く収録されているので、純粋GMファンならじっくり楽しめるものになっている。
ペンネーム　買ったよクリ
複数のレビューを投稿する人はコピーを取ってください。

ゲームミュージックCDやテープ、ゲームビデオなどを完全網羅したゲーマーのバイブル的存在「VIDEO GAME A/V CATALOG PERFECT」パート3が5月号の別冊付録になる！ そこで読者からの原稿を大大大募集！ 今までに発売されたCDとビデオのレビューを書いてくれ。キミの書いた原稿が全国1000万人のゲーメスト読者が見るこの別冊に掲載されるぞ!! しか～も、ビッグな豪華景品も当たっちゃうというから見逃せない！ 応募方法は左の記入例を参考にとじこみハガキに原稿を書き、4月1日までに編集部へ送ってくれ。キミの記事が掲載されたゲーメストが店頭に並ぶぞ！」

原稿執筆の際の注意点

1 キャッチとは、そのCDまたはビデオの内容を簡単に表したものです。13文字以内で表現してください。
2 文章は15文字×10行（140～150文字になるように）の横書きです。
3 読みやすく大きな文字で、なるべくボールペンを使って記入してください。
4 評価や意見など、書き方は自由ですがそのCDやビデオの紹介も必ず入れるようにお願いします。
5 必ずペンネームは入れてください（本名でも可）。
6 次の漢字は開きます（ひらがな）。
その他→そのほか　～した時→～したとき　俺達→俺たち
その事→そのこと　～の為→のため
～して下さい→～してください
7 行替えをしないでください（1段落で）。

編集者からのワンポイントアドバイス

マイナーなものほど採用率が高いぞ。それから汚い字はダメね。他人が読んでもわかるような文章が原則、もちろん誤字脱字はバツ。辞書で漢字を調べたほうがいいよん。

DISC BOXから プレゼントのお知らせ

3月号のVGMコーナーで紹介した神戸ジーベックホールで開かれるコナミレーベル5周年記念イベント「GM天国！ Game Music Clubら・い★ぶ」のチケットを2名の方にプレゼント！ チケットご希望の方は3月10日までに官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業を明記のうえ、〒101 東京都千代田区内神田1－15－15 柴田ビル 新声社 ゲーメスト編集部「DISC－BOXプレゼント」係までどしどし応募してね。発表は発送をもってかえさせていただきま〜す。

KONAMI GM HITS FACTORY Ⅰ コナミ短形波倶楽部

NOW PRINTING

1993年3月24日
キングレコード
CD:KICA－1122
¥2600（税込み）

1. グラディウス 2. ツインビー 3. ギャラクティック・ウォーリアーズ 4. サーカスチャーリー 5. Vampire Killer（悪魔城ドラキュラ） 6. Space Romancer（謎の壁） 7. もえろツインビー 8. Captain James（グラディウス2） 9. Street Collection（F1 スピリット） 10. Racing Hero（レーサーミニ四駆） 11. Tiny Boy（ツインビー3）

コナミレーベルのGMO時代のアレンジ集だ！ アルファレコード・GMOレーベルから発売された4タイトルより、アレンジバージョン9曲、キングレコード・コナミレーベルの千両箱からCMで使われた2曲の合計11曲を収録。この1枚でコナミレーベルの創世紀がわかってしまうとゆ〜待望のアルバムだ。

ドラゴンガン データイースト ゲーマデリック



1993年3月19日
ポニーキャニオン
／サイトロン
CD:PCCB－0011
¥1500（税込み）

ARRANGE VERSION ORIGINAL VERSION 嘆き(STORY BGM)/共 鳴(PLAYER BGM)/予 感(MAP BGM)/神炎(STAGE 1)/赤風(BOSS 1)/〜始まりに向かって(STAGE CLEAR)/飛雷(STAGE 2)/邪龍(BOSS 2)/青舞(BOSS 3)/震 湖(STAGE 3)/黒 獣(BOSS 4)/神 龍 銃(DRAGONGUN BGM)/狂森(STAGE 4)/柴牙(BOSS 5)/白夜(STAGE 6)/遥かなる邂逅(ENDING)/凱旋(NAME)/今ここで…(CONTINUE)/すべての勇者(GAME OVER) VOICE COLLECTION S.E.COLLECTION

DECOのサウンドチーム「ゲーマデリック」の放つニューアルバムだ！ DVIを使ったガン・シューティングのVGM。オリジナルバージョンは全曲収録、ボイス、S.E.も入ってるぞ！ 付け加えて、ゲーマデリックによるアレンジバージョン『DRAGON GUN 〜神炎〜』を収録。ゴキゲン極まりない1枚だ！

ニンジャウォーリアーズ コンプリートアルバム/タイトーZUNTATA



1.AD1993 2.DADDY MULK 3.ZUNTATA ON THE AIR 1 4.ARE YOU LADY? 5.ZUNTATA ON THE AIR 2 6.CHE! 7.ZUNTATA ON THE AIR 3 8.JAPANESESMILE 9.ZUNTATA ON THE AIR 4 10. MOTHERLESS CHILDREN 11.ZUNTATA ON THE AIR5 12. PARADOX 13. ZUNTATA ON THE AIR 6

る同名タイトルのサントラ盤として、ZUNTATAによる超強力アレンジバージョンと、ZUNTATA脚本・演出・出演によるドラマ構成だ。NINJAのアルバムはこれが打ち止めだから、ファンは絶対買うべし。

佐竹雅昭の天使万歳 格闘人生相談コーナー

真の強さを発揮した我らの怪獣王子は、さらなる修業のため、タイへ飛び立ってしまった。信じがたくハードなトレーニングに彼は何を見るのか。怪物と化したボディで帰国するのを期待しよう（しかしそのせいで次号は落ちるかも）。

第８回



あ、あ、熱すぎる

写真提供　格闘技通信

HELPの声 1

僕は高2の男です。いつも行ってるゲーセンにいやな店員が来ちゃったんです。けっこう強面で、背が高くて、話し方は威圧的で、髪はリーゼントで油べったり。サラサラヘアの僕とは最初から気が合わなくて、正直いって僕のほうがナメられちゃってます。そいつは夜ゲーはやるし、客のえこひいきはするしでホントにやな奴。

先日、ちょっとしたことでもめちゃったんですけど、こずかれただけで何も言えなくなってしまい、すごく屈辱的な思いをしました。絶対になぐってやりたいと思います。

僕は体育は一応、5をもらってて、運動神経はまあまあなんですが、人をなぐったこともなく、どういうタイミングでなぐったらいいのかわからないのです。佐竹さん、何とかご指導をお願いします。

（山口県　石沢友則）

天使の回答 1

シェイク!!

ゲームセンターに行ってそんなに腹のたつ人がいるなら、行かなきゃいいじゃないか。ゲームセンターがひとつしかないというなら仕方がないけど。

君もゲーセンの兄ちゃんに負けないぐらいのかっこうになるというのはどうだ?

向こうがリーゼントでくるなら、こっちは卍形か、モヒカンでいくのじゃ。それも不良と思われてはPTAが黙っていないので、服装は紋付きハカマに高ゲタをハクベし。

首からは親指大ぐらいの数珠玉の付いた数珠をつけるべし。

ゲーセンに入るやいなや両手を大きく広げて、「ウォリャ〜〜〜!!」と気合を入れるのだ。

フィニッシュはバンザイ!!

そして扇子を出して三々七拍子をしよう。もちろん、みんなでね。

by　オオトリ純





マタギ次郎左衛門の目から赤い涙があふれてきた。まるでクルミ割人形に憧れた森林愛好家が寒中水泳をするかのように。日が沈みかけたころ、一匹のウサギが姿を現した。

名前は「ぴょん太」。

マスラオの黒々としたモンティニューケーキを喰い尽くした。

もう何も言わない。破天荒。

さたけ　まさあき　27歳　空手家（正道会館所属）●バリバリの空手家でありながら、ほかの格闘技も積極的に吸収して最強のファイターめざし躍進中!!現在、前田日明氏のリングスに参戦してまだ見ぬ敵を追い求めている。

HELPの声 2

僕は中学2年生の男子です。今、すごく、何かに打ち込みたい！　と思っています。いろいろ考えたのですがゲームがいいと思いつきました。それもアーケードゲームです。なぜなら、これなら日本一になれる可能性があるからです。

でも…と思ってしまうのです。ゲームで日本一になって、どうなるのか。佐竹先生のように空手に打ち込んで、日本一になれば、いろいろとメリットもあるのでしょうが。

まだ、そんな損得感情でウジウジ考えてる僕は、今自己嫌悪にも悩まされています。

こんなボクにかつを入れてください。お願いします!!

（東京都　古川太一）

天使の回答 2

なってみい。

日本一になってみい。

なれるもんならなってみい。

きびしいぞ。

ゲームの日本一をなめてたら痛い目に遭うぞ。

ゲームの日本一を目指してみい。

指がちぎれるまでボタンを押してみい。

意識を失うまで集中してみい。

三省堂ホールが君を待ってるぞ。

人生、ひとつのことが成功すればすべてが見えてくるものなのだ。まず初めに自分がしたいことから打ち込んでみい。好きこそものの上手なれと言うだろう。

嫌いなことをするよりも、本心からやりたいことを見つけて、それを極めてみい。

わかったか〜〜〜!!

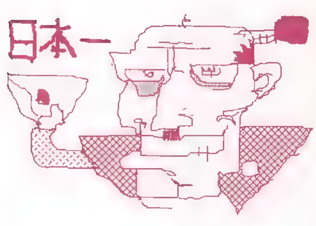
by　運賃軍平

怪獣王子の部屋

去る1月30日に東京武道館において第2回カラテジャパンオープン大会が開催された。私、佐竹雅昭はV2を達成してホッとした。今度は4月30日のK-1グランプリに出場して日本の代表として戦うわけだ。みんなも応援してくれ!!



血もしたたってしまったよ。



愛のポエム「カイロ地方」
もうすぐ春が来る
無くした月日に思いを込めて
ケーシー高峰どこへ行く
裏方の表瓦万歳とステップホップ
まさかあの時のあの娘が
囲まれてしまったキリンさん
いつまでも愛していたい
独りが好き

質問大募集中！

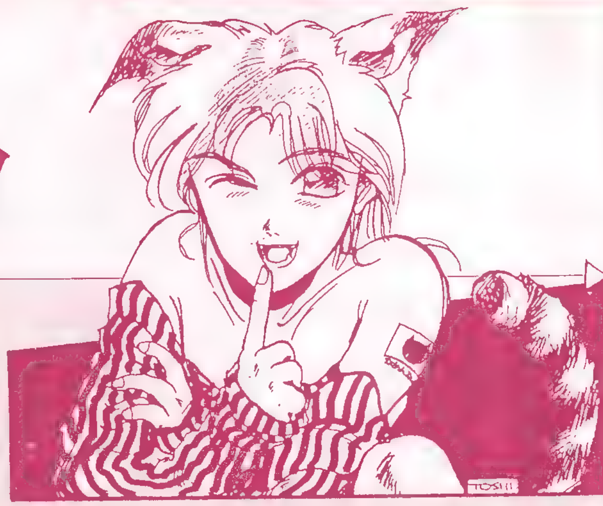
佐竹先生に君の悩みをバンバン送ってくれ。採用者には佐竹先生サイン入りグッズをプレゼントするぞ！

あて先　ゲーメスト編集部「天使万歳係」

CD・ビデオもたくさん扱ってるよ!

京都・山科に来たら寄ってね!

大型ゲーム機も
有ります。
価格・在庫はTELで
お願いします。



今月の超目玉商品

メタルブラック……………… ¥30,000
F/A…………………………… ¥45,000

ギャロップ	¥16,000	ダイナミックCC	¥16,000	WWFレッスルフェスト	¥20,000
サンダーブラスター	¥23,000	フリッキー	¥5,000	宇宙戦艦ゴモラ	¥10,000
クイズ殿様の野望	¥5,000	ダークシールII	¥15,000	バンダイク	¥15,000
サプライズアタック	¥8,000	ファンキージェット	¥25,000	ブレイゾン	¥18,000
ザ・ハスラー	¥4,000	クイズDNAの反乱	¥20,000	ウルトラマン	¥13,000
ローラーゲームス	¥15,000	ワールドカップサッカー	¥10,000	ウルトラマンクラブ	¥40,000
ソルダム	¥40,000	ハットリス	¥5,000	スカイアラート	¥45,000

大型ゲーム機も多数在庫有ります。
最新基板も多数有ります。
TELください★!

アミューズメント機器総合商社

富貴商会

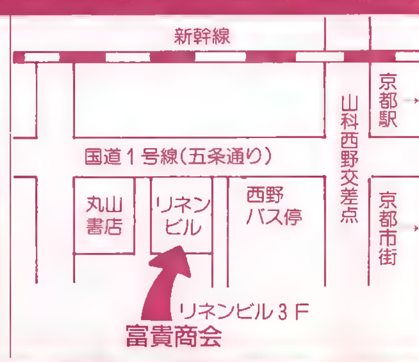
〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F
TEL(代)075-595-1136・FAX075-595-1139
※振込先:京都信用金庫山科支店普通No.462446 富貴商会 高橋靖和

営業時間

AM10:00~PM7:00

日・祝日、第2・4土曜日定休

社員募集中!



ソフマップなら満足できる!!



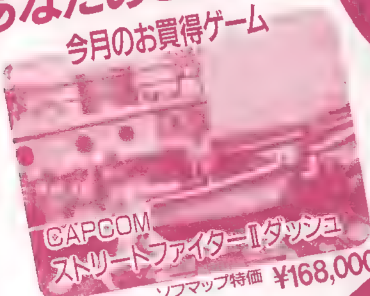
あらゆる基板を高額買取

個人ユーザーから業者の方まで
ソフマップ買取センターは
あなたのご要望にお答えします!!

基板取扱いスタート!!

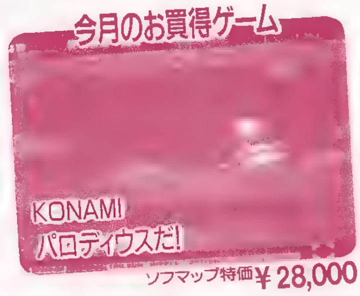
一番高く買取るソフマップで、
一番得するのはあなたです。

今月のお買得ゲーム



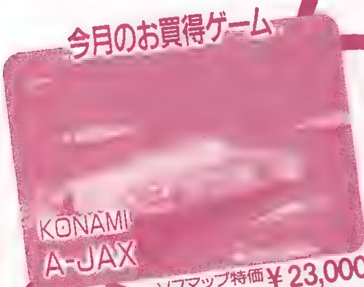
ソフマップ特価 ¥168,000

今月のお買得ゲーム



ソフマップ特価 ¥28,000

今月のお買得ゲーム



ソフマップ特価 ¥23,000

今月のお買得ゲーム



ソフマップ特価 ¥18,000

今月のお買得ゲーム



ソフマップ特価 ¥27,000

価格は変動することがあります。ご購入の際は電話にてご確認下さい。

買取 今月も超高額買取します!

メーカー名	商品名	高額買取金額	メーカー名	商品名	高額買取金額	メーカー名	商品名	高額買取金額
TAITO	ガンフロンティア	¥ 7,000	CAPCOM	キングオブドラゴンズ	¥48,000	TAITO	ミズバク大冒険	¥ 5,000
KONAMI	沙羅曼蛇	¥16,000	CAPCOM	天地を喰らう	¥55,000	DECO	トリオ THE パンチ	¥10,000
IREM	アンダーカバーコップス	¥35,000	KONAMI	恋のホットロック	¥26,000	CAPCOM	ロストワールド	¥40,000
KONAMI	グラディウスⅢ	¥17,000	CAPCOM	ガンスモーク	¥13,000	SNK	サイコソルジャー	¥25,000
東亜プラン	究極タイガー	¥ 6,000	CAPCOM	闘いの挽歌	¥13,000	KONAMI	ゼクゼクス	¥28,000
TAITO	メタルブラック	¥15,000	CAPCOM	ストライダー飛竜	¥80,000	DECO	ウルフファング	¥28,000
KONAMI	悪魔城ドラキュラ	¥34,000	TAITO	レイメイズ	¥18,000	NAMCO	フェリオス	¥20,000
NAMCO	リブルラブル	¥40,000	NAMCO	ドルアーガの塔	¥28,000	CAPCOM	ブラックドラゴン	¥10,000
SEGA	忍	¥13,000	NAMCO	イシターの復活	¥35,000	JALECO	銀河任侠伝	¥12,000
SEGA	ゲイングランド	¥25,000	NAMCO	ドラゴンバスター	¥20,000	TAITO	プリルラ	¥12,000

正社員募集中

職種 1 販売、買取スタッフ
2 店長候補
資格・学歴不問、
年齢18才～28才
休日, 完全週休2日制、
夏期・冬期休暇
勤務地/東京、秋葉原
福利厚生 各種社会保険、
従業員持株制度

■アルバイトも同時募集

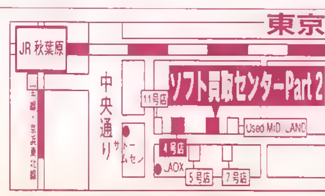
職種/販売、買取スタッフ
資格 18才～25才
給与/時間給900円以上
お問合せは
03-3251-3000
(担当人事部)

ソフマップ®

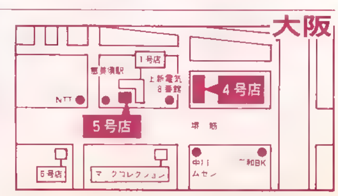
〈基板販売取扱い店〉
東京4号店 TEL 03-3253-9590
大阪4号店 TEL 06-634-5820
〈基板買取取扱い店〉
東京ソフト買取センター TEL 03-3253-0827
大阪5号店 TEL 06-634-5822

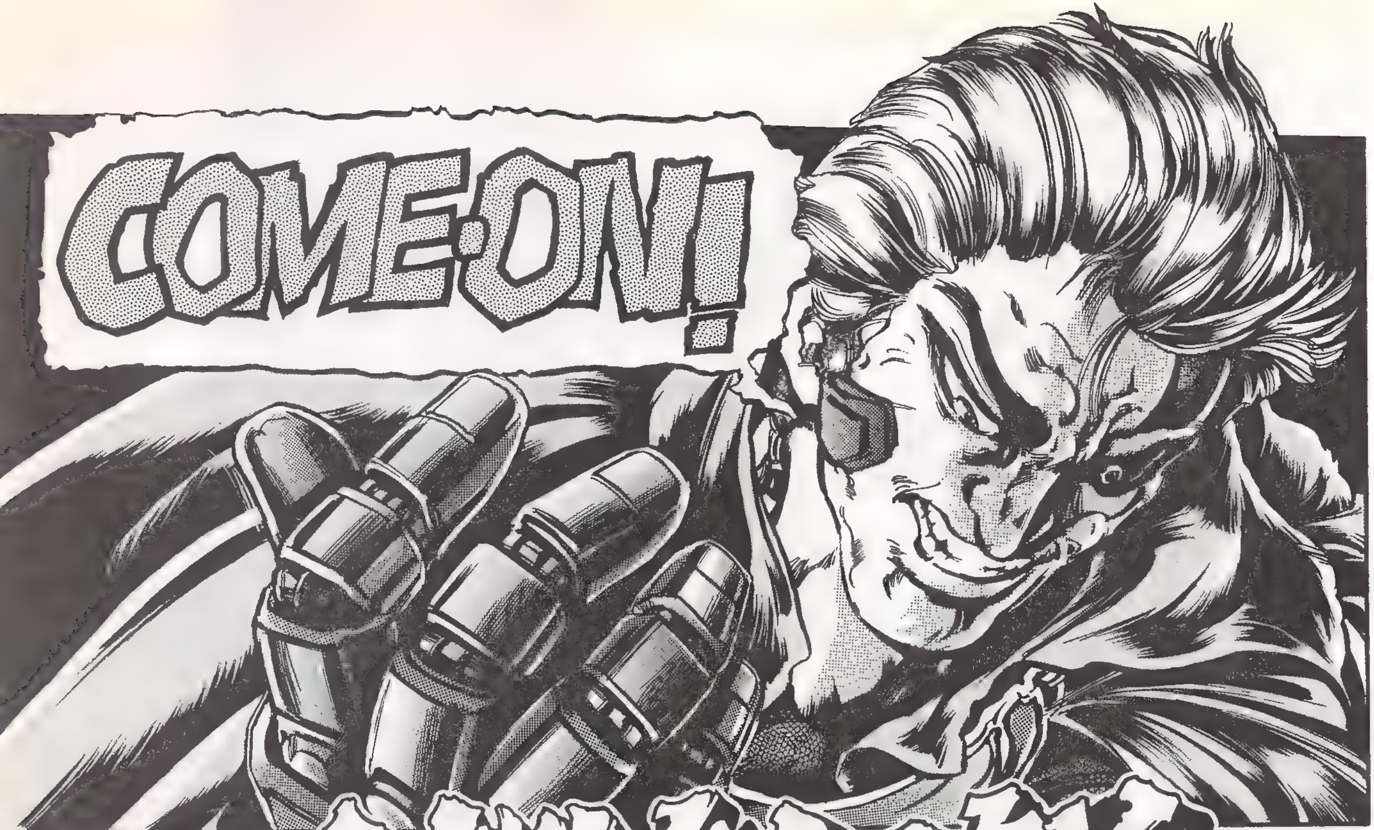
営業時間 年中無休 平日AM11:00～PM8:00 日祝日AM10:00～PM7:00

東京



大阪

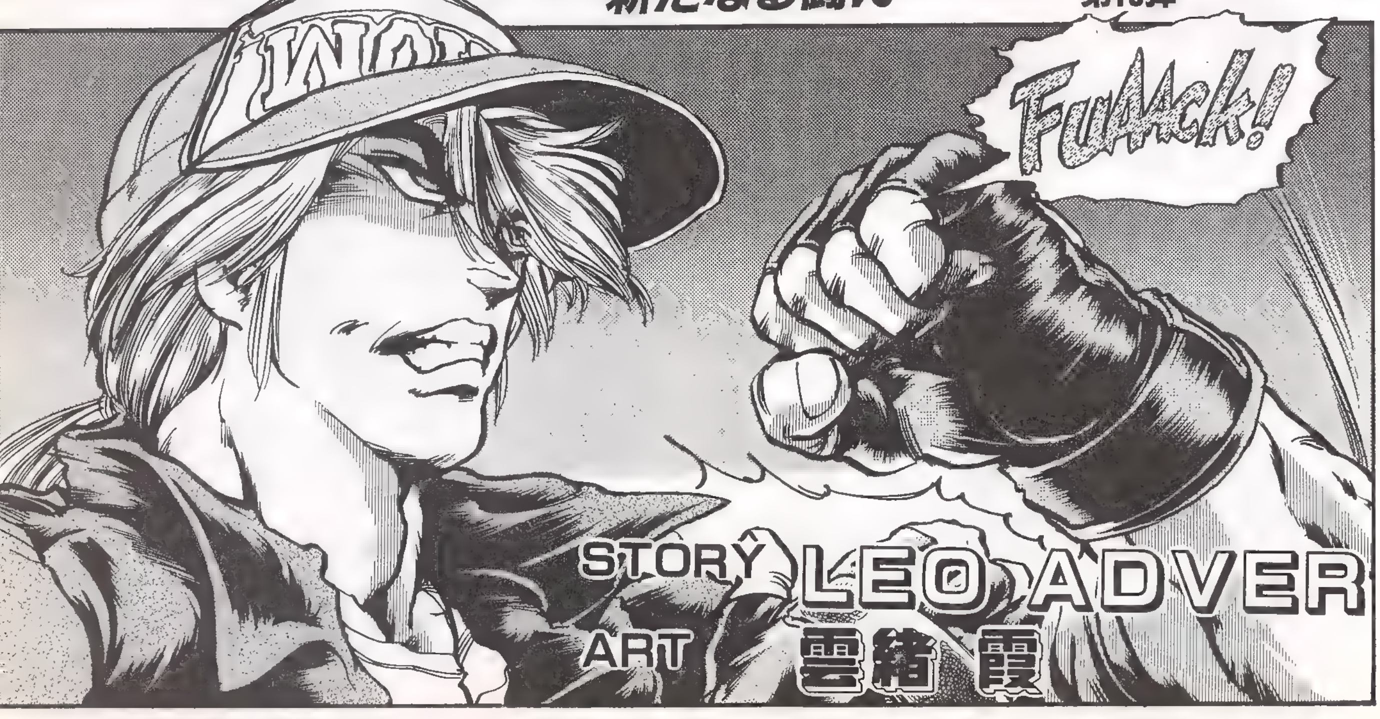




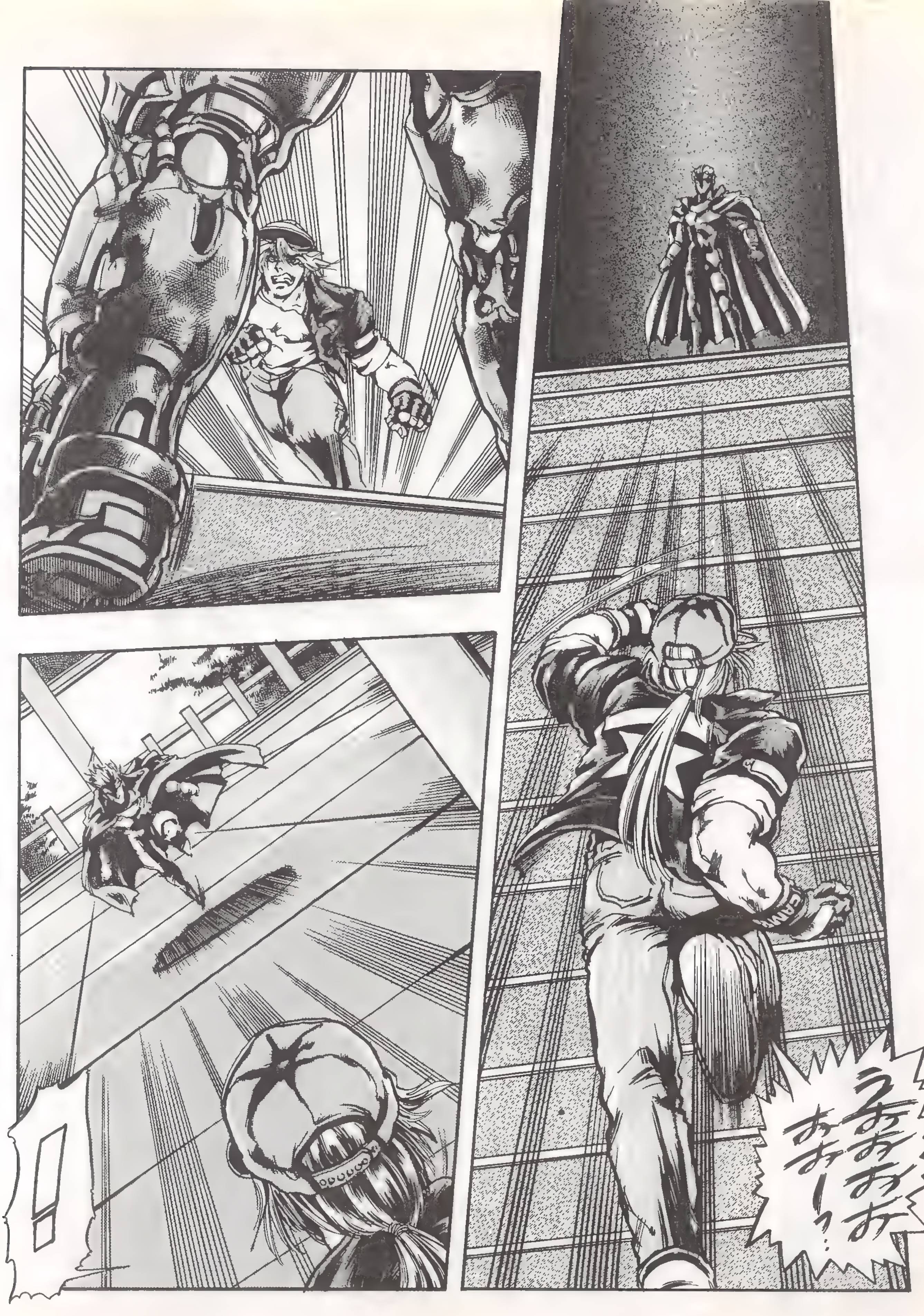
餓狼伝説

—新たなる闘い—

第10弾



STORY LEO ADVER
ART 雲緒 霞


うおおおお
おおーっ…
!


なにィ…
この部屋は……
なつかしいでしょう わざわざ造らせたんですよ…
一年前と同じ…ってわけかよ
そうですね… だが今回は一つだけ違うんですね
それは…



■テリー・ボガード■
喧嘩殺法とマーシャルアーツの達人。この物語の主人公。

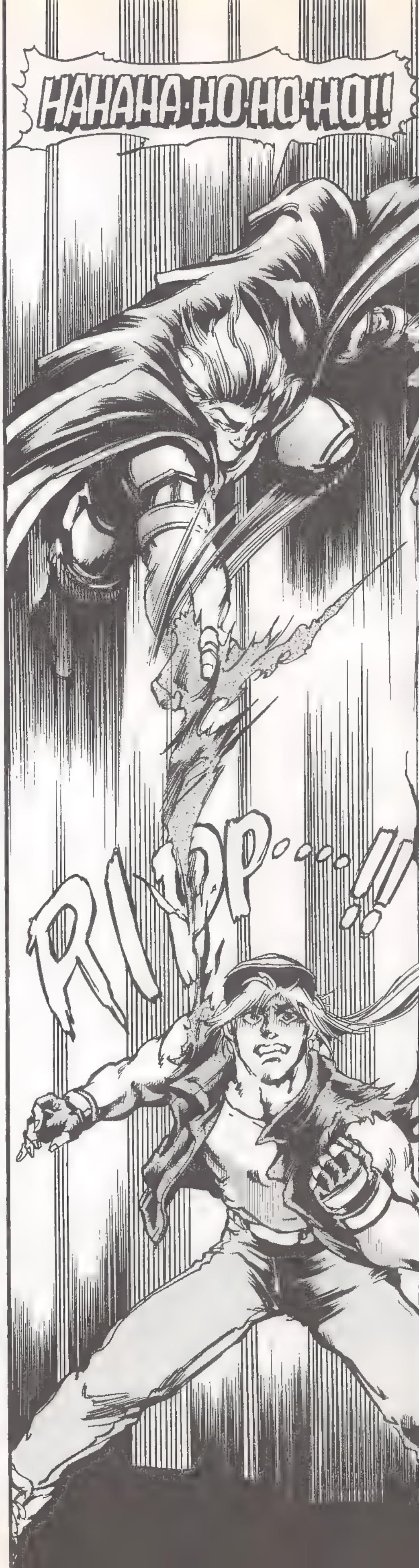
■メディア■
サウスタウンで暮らす、話の鍵を握っている少女。17歳。

■ジョウ・ヒガシ■
ムエタイのチャンピオンで、日本人。とっても強いぞ!!

■仮面の男・ギース■
前回の大会で、テリーに敗れ死んだと思われていたが……。


HAA!
!
RIPPP!!
It's SHOW TIME !!

■前号までのあらすじ■ギースの本拠地に乗り込んだテリー、アンディ、メディア。いよいよ最終結着か!!

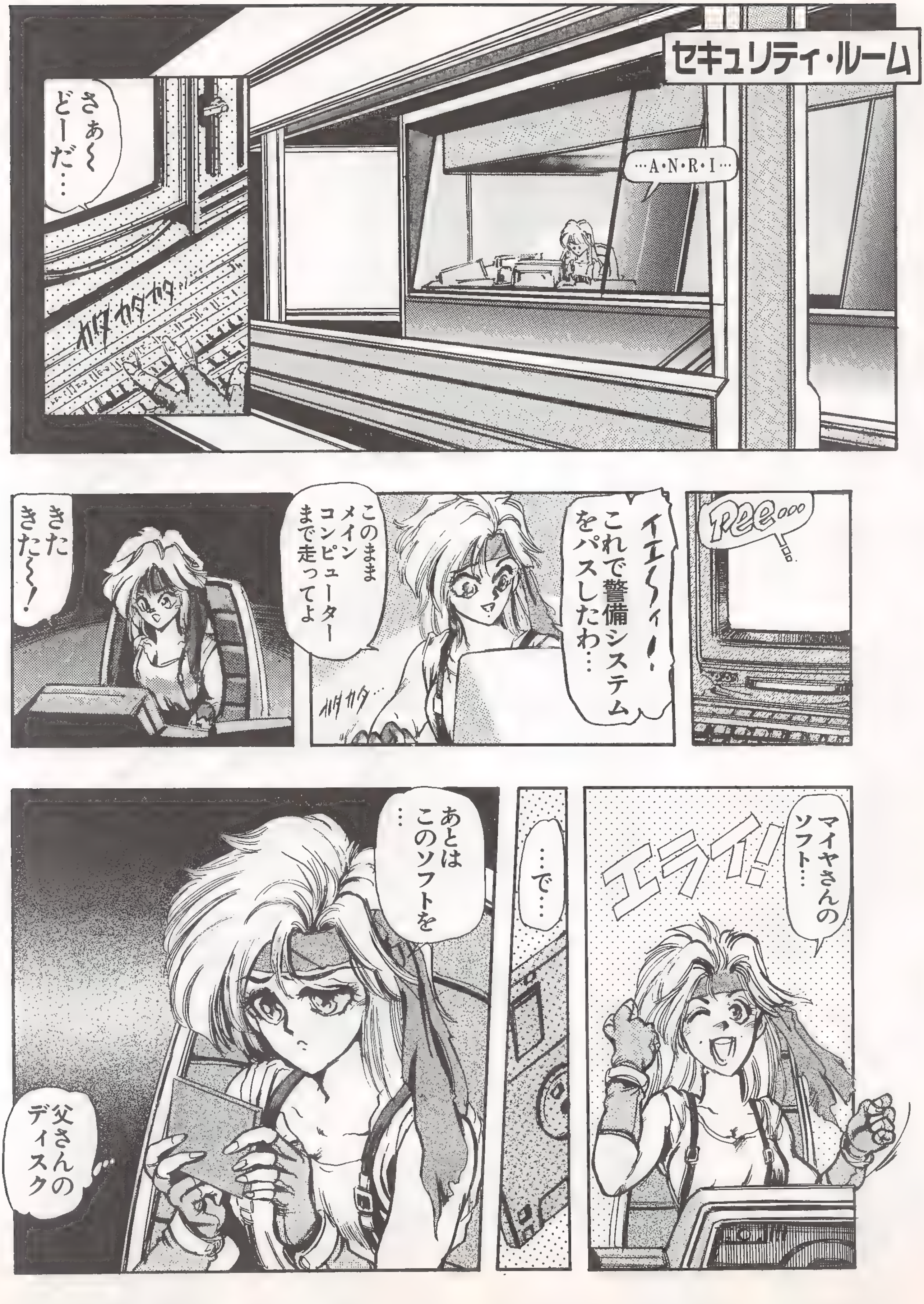




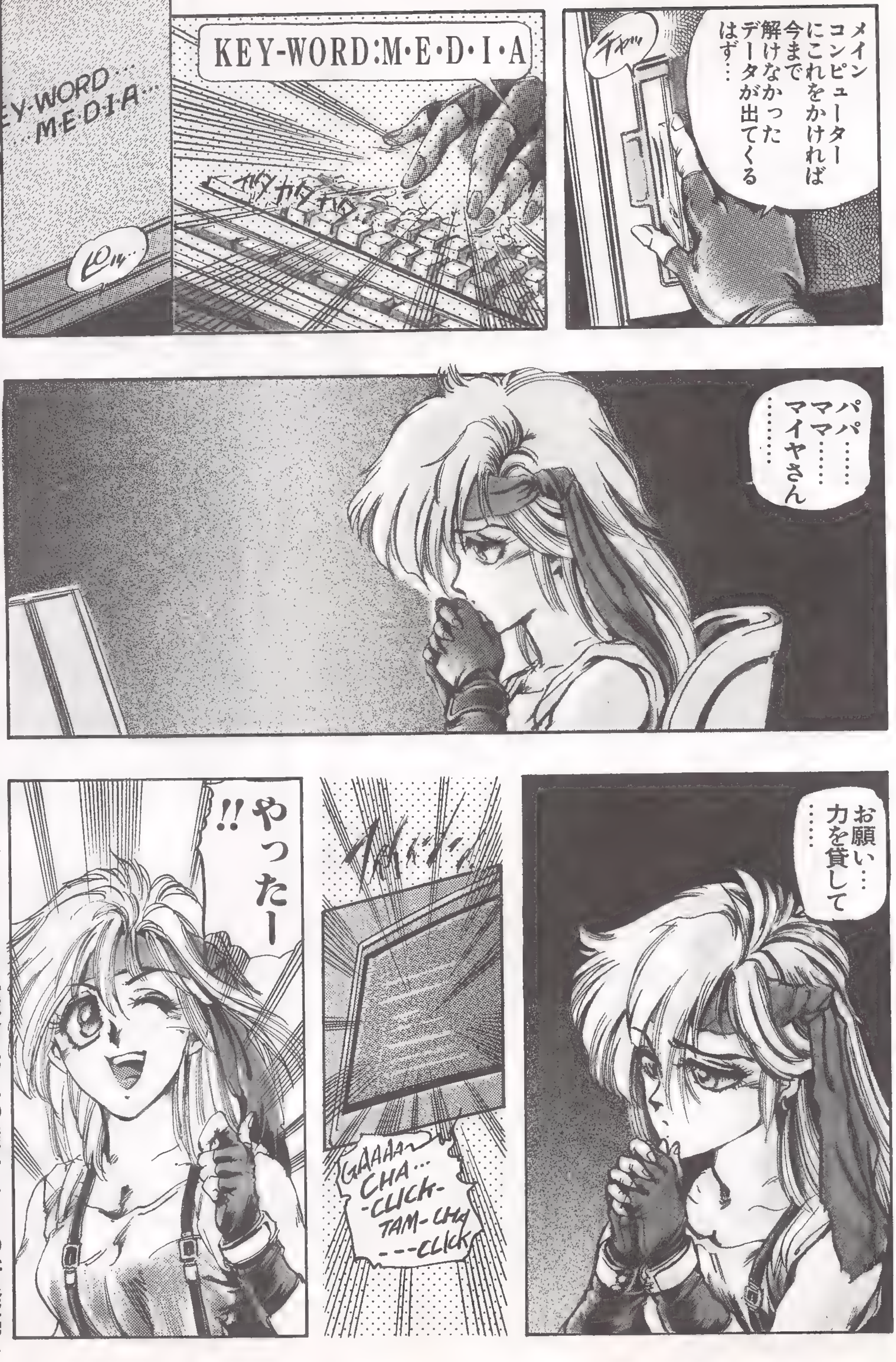

テメー弁償しろよな!!
WOLF
CAMPS
WHOMP

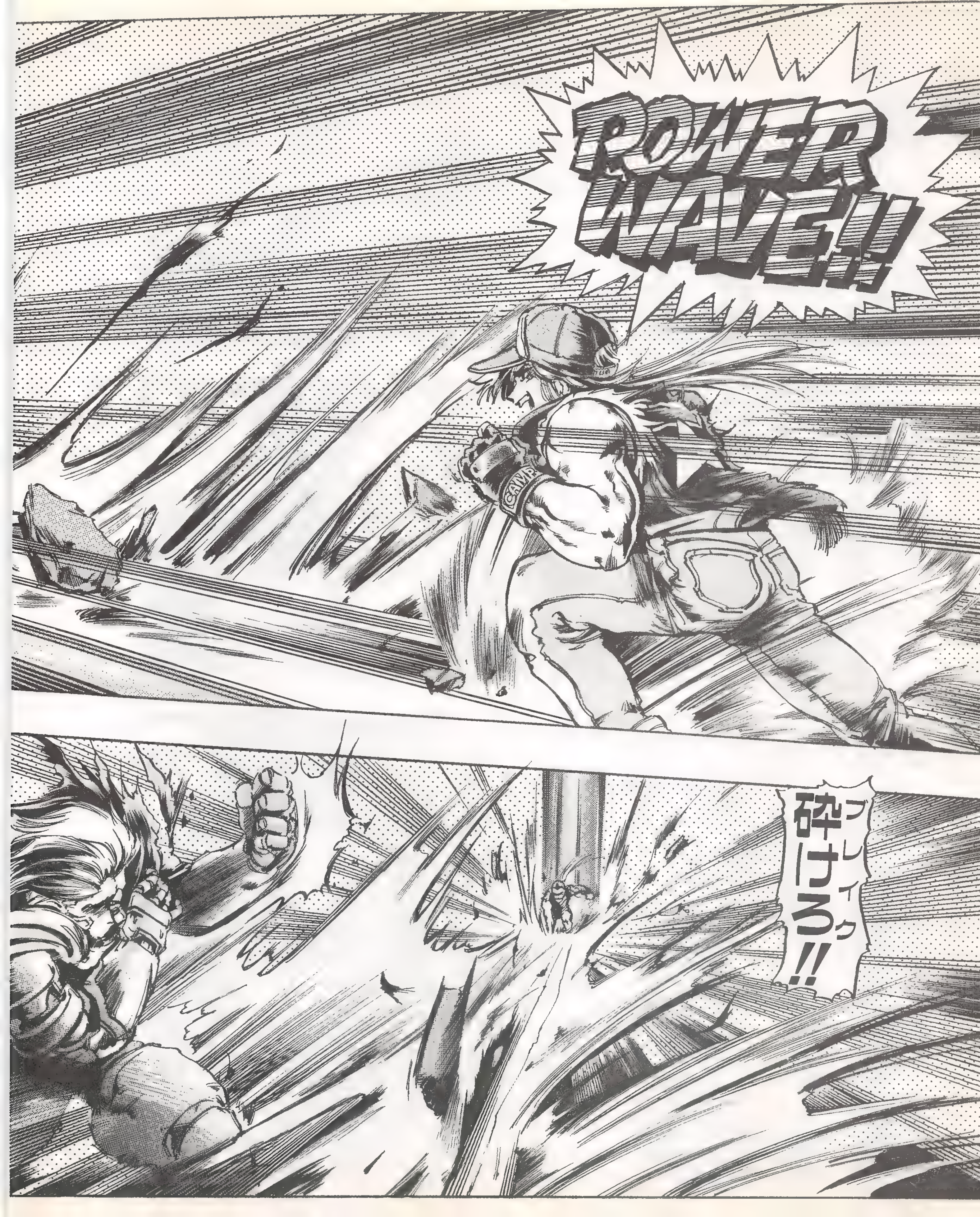

ZAK!!
...SNOT FACE!!
SAP...
!!
コソーが…
ZWAT!


BASH!!
C'MON !!



■レオ・アドバ先生にはげましのお便りを!!チョコどーもありがとう!!


メイン
コンピューターにこれをかければ
今まで解けなかったデータが出てくるはず…
KEY-WORD:M·E·D·I·A
KEY-WORD…
…M·E·D·I·A…
パパ……
ママ……
マイヤさん……
お願い…
力を貸して……
GAAAA
CHA…
-CLICK-
TAM-CHA
---CLICK
やったー!!


POWER WAVE!!
砕けろ（ブレイク）!!


THOOM!!
AAAAAA
AAA...!!
FOOMM
あまい!!



よくいわれるのですが、テリーのグローブは山岳用のキャップ-5ofスのグローブをモデルにしています。ですから"キャップ"であってチャンプじゃないんだよ。


立てぃーっテリー!!
それとも俺に哀願するか……
ギース様…私を殺さないで下さい…ってな…
じっ…
UH…
MOTHER FUCKER!!
SPLOW!!
HYPER BURN KNUCKLE …AND…


決まったか〜!?次号を待て!!
HYPER CRACK SHOOT!!
to be Continued...

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行
（4月号）

(ふりがな)
お名前

年齢 （　　）歳
性別 （男・女）

ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）

①小学（　）年 ②中学（　）年
③高校（　）年 ④大学（　）年
⑤社会人 ⑥その他（　　）

キリトリ線

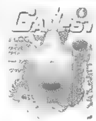
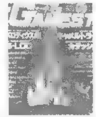
No.38 ダライアスII

No.39 AMショー

No.40 クォース

No.42 グラディウスIII

No.44 AOUショー

No.46 コナミ特集

No.47 パロディウスだ！

No.48 パロディウスだ！

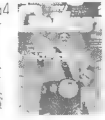
No.49 東亜プラン

No.50 大感謝記念

No.51 マジックソード

No.52 AMショー

No.53 もしものゲーム

No.54 ゲーメスト大賞

No.55 ドラゴンセイバー

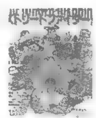
No.56 SNK新時代

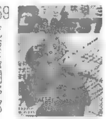
No.57 AOUショー

No.59 ストII

No.60 ベストゲーム

No.61 ストII

No.64 ストII増刊

No.66 AMショー

No.69 究極格闘野郎

No.75 ストIIダッシュ

No.76 ストIIダッシュ

No.77 ダッシュ増刊

No.78 ストIIダッシュ

No.79 アイランド増刊

No.80 ストIIダッシュ

No.81 オールカプコン

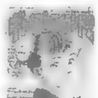
No.82 龍虎の拳

No.83 ストIIダッシュ大会

No.84 '92ゲーメスト大賞

No.85 コミックゲーメスト

No.86 餓狼伝説2

No.87 ギャルズアイ


キリトリ線

書店（帖合）印
部数　　　　冊

ゲーメスト

No.38	No.54	No.77
No.39	No.55	No.78
No.40	No.56	No.79
No.42	No.57	No.80
No.44	No.59	No.81
No.46	No.60	No.82
No.47	No.61	No.83
No.48	No.64	No.84
No.49	No.66	No.85
No.50	No.69	No.86
No.51	No.75	No.87
No.52	No.76	
No.53		

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌03659

キリトリ線

ゲーメスト バックナンバーを お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.38（'89 11月号）	No.61（'91 8月号）
No.39（'89 12月号）	No.64（ストII増刊）
No.40（'90 1月号）	No.66（'91 12月号）
No.42（'90 3月号）	No.69（'92 3月号）
No.44（'90 5月号）	No.75（'92 8月号）
No.46（'90 6月号）	No.76（'92 9月号）
No.47（'90 7月号）	No.77（ダッシュ増刊）
No.48（'90 8月号）	No.78（'92 10月号）
No.49（'90 9月号）	No.79（アイランド）
No.50（'90 10月号）	No.80（'92 11月号）
No.51（'90 11月号）	No.81（オールカプコン）
No.52（'90 12月号）	No.82（'92 12月号）
No.53（'91 1月号）	No.83（'93 1月号）
No.54（'91 2月号）	No.84（'93 2月号）
No.55（'91 3月号）	No.85（コミックゲーメスト）
No.56（'91 4月号）	No.86（'93 3月号）
No.57（'91 5月号）	No.87（ギャルズアイランド2）
No.59（'91 7月号）	
No.60（ザ・ベストゲーム）	

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社

☎03-3293-9321

キリトリ線

3月25日締め切り 3月26日消印有効

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備考（タイム・残機）	
難易度 / 機数設定			

ゲームセンター			
名前			
住所		電話	

スコアネーム	
点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証します。

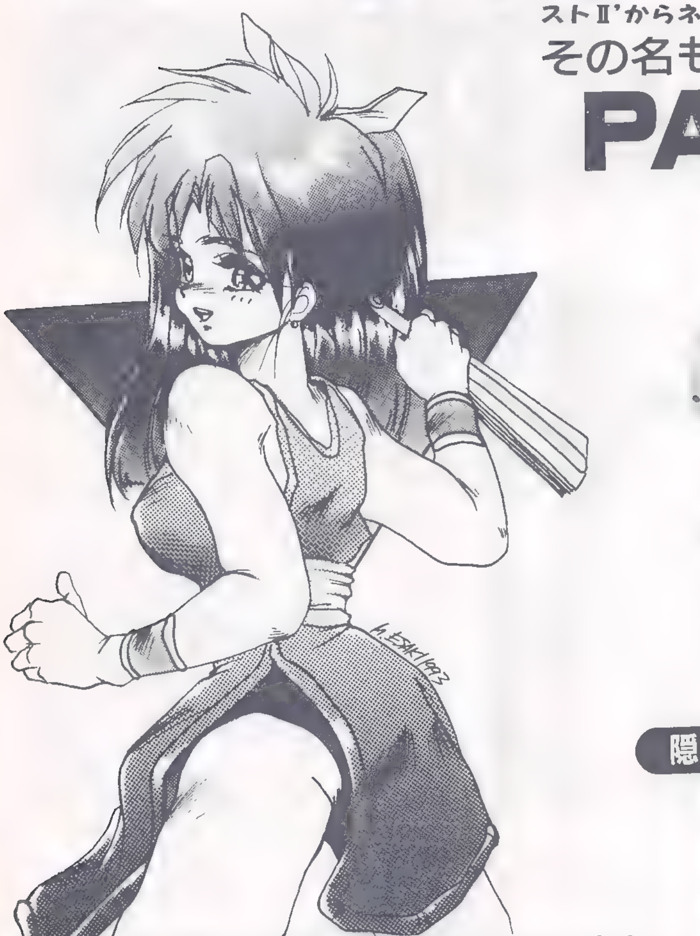
店長	㊞

The **よくばり派**のきみに…

ストII'からネオジオ、麻雀までこれ1台でできるっスよ!!

その名も（S出力、PAL信号装備、高性能ビデオコンバーター） MODEL: MP-92

PANA TWIN





ハッキリ言ってもう買うしかないよネ!!(笑)

パナツイン本体
価格¥42,000

- ●本体価格……………¥42,000
- ●ストII 対応ハーネス…¥3,000
- ●麻雀ハーネス…………¥3,000
- ●VHFユニット…………¥3,000
- ●RGBケーブル…………¥3,000

★各種ホビーゲームインターフェースカード★

- ●スーパーファミコン用……¥8,000
- ●メガドライブ用……………¥3,000
- ●PCエンジン用……………¥3,000
- ●MSX用……………………¥3,000
- ●連射基板…………………¥3,000

隠された謎の技とは!?ストIIターボついに登場!!

ストリートファイターIIターボ & パナツイン（Aセット）

価格¥278,000（税込み）
※さらに、ストII対応ハーネスもサービスだっ!!

最新リストが欲しい方はFAXでお申し込みください。つきしだいそちらにFAXを送ります。

★★お買い得!!★★

麻雀基板大安売り!!

なんと、2コネ用麻雀ゲームが2枚一組で5,000円の大安売り!!（麻雀ゲームは当社に選択させていただきます）
麻雀ゲームは次のどれかになります。

- ●麻雀列伝
- ●カメラ小僧
- ●テレホン麻雀
- ●ギャルの告白
- ●セカンドラブ
- ●Gメン'89
- ●ナイトギャル
- ●ライブギャル
- ●スイートギャル
- ●パステルギャル
- ●ナンパストーリー
- ●麻雀スキャンダル

※数に限りがありますのでお早めに

好評につき、パナツイン+Bセットが復活!!

いま、パナツインをお買い求めくださった方には、ゲーム基板1枚とそれにあうハーネスをサービス! Bセットをご希望の方は必ず、「Bセット希望します」と言って下さい。
（基板は当社にて選択させていただきます）

★代金引換システムでスピーディーな発送
注文の際は在庫確認の上、電話かFAXにて住所・氏名・電話番号・ご希望の商品名をお申し付け下さい。※送・手数料一律+2,000円（一部地域を除く）

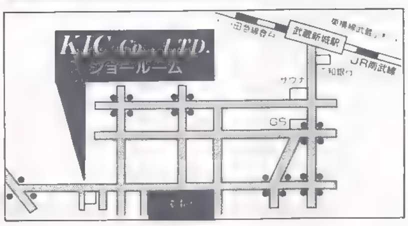
★現金書留も受け付けております
必ず在庫確認と予約されてから住所・氏名・電話番号・予約された商品名・送料（一律+500円）を添えてお申し込み下さい。※どちらもご注文を承り次第、三日以内にお届け致します。（在庫があるものに限る）

★ゲームの基板は……。
動作確認の上発送しますので、安心してご注文頂けます。又、ショールームに御来店のお客様は実際にプレイしてお求めになれます。是非ご来店ください。

今月の目玉商品 （限定品）

- ★ロボコップ…………………¥8,000
- ★ゼロウィング………………¥8,000
- ★ダークシール………………¥15,000
- ★ギャプラス…………………¥18,000
- ★ファイティングファンタジー…¥18,000
- ★源平討魔伝…………………¥15,000
- ★グラディウスII……………¥25,000
- ★沙羅曼蛇……………………¥28,000
- ★ストリートファイターII……¥68,000
- ★ワルキューレの伝説………¥110,000

上記の基盤とパナツインを買うと、その基盤に合うハーネスプレゼント!!
注意：在庫確認してからお買い上げ下さい。



営業時間

AM10:00～PM7:00
（土曜日PM5:00マデ）
※日曜日定休日デス
〈ショールーム〉
JR南武線武蔵新城駅下車15分

SURPOTING YOUR GAMELIFE!
KIC CO., LTD. ㈱ケイアイシー
住所が変わりました
〒213
神奈川県川崎市高津区千年818 サンライフ橘
TEL:044-754-7594
FAX:044-754-7597

※詳しい資料、在庫価格は62円切手×2枚を同封のうえ上記のGM係までお申し込み下さい。

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用62円切手、手紙、宛名カード（シール）を同封することを条件とします。

通販で本を買う人へ☆

●このコーナーでは、通販初心者用の宛名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に62円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし差出人の（つまり君の）住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

DOHJIN コーナー

担当：APAPA

大方の予想通り、今月は激戦にさらに拍車がかかっております。にもかかわらず、ぶっちぎりにいい本、というのはちょっと見当たらん……。

もちろんいい本がないわけではないが、飛び抜けて、となると、これがちょっと。

難しいのはわかるけど目指す心意気は忘れないでほしい。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。ないと掲載誌の選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁。
②発行者（団体）名と連絡先。
③送料込みでの通販の値段および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。
(例「○月号～△月号の範囲」)
⑤通販はいつまで行うか。
(例「売り切れまで」)
⑥そのほか、本のセールスポイントなどの簡単なメッセージも書いてください。

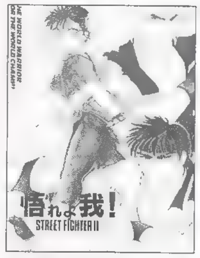
☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。3月20日までに届いたものは6月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。また、○月号まで掲載可、との指定も可能です。表に書いてね。

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡のために、住所、氏名、年齢、性別、電話番号を（掲載はしないけど）必ず書くよーに。ないと没る確率高いぞ。

同人誌紹介

値段は送料込みです

悟れよ我！



タイムマシンファクトリー発行、しろがね隆乃個人誌、A5判、52頁オフ、表紙カラー。「表紙とタイトルは大ウソのガイル本です。シリアスでかっこいい彼が好きな方に」

ユリアとの出会いからエンディングまで。シリアスな40頁漫画で、最後まできれいにまとまってる。

500円の無記名小為替＋250円切手にて。

（〒246 千葉県千葉市若葉区若松町182-134 近藤正子）

CRY WOLF



黒騎士中隊・水瀬かおる発行、A5判40頁オフ。「餓狼伝説、アンディと東の日本でのエピソード（ちょっと少女漫画っぽいかな）」

アニメの餓狼の過去の話。27頁の、おおむねシリアスなマンガ一本がメイン。

300円の無記名小為替＋175円切手にて。

（〒112 東京都文京区千石2-6-8-401 糟谷かおる）

PERSENTIMENT1+2



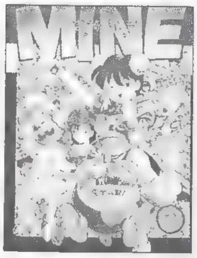
R-KIDS発行、A5判140頁オフ、表紙カラー。「PⅡPⅢPⅣの声優さんによる直筆データ表、Vol.1～3掲載のPⅡPⅢまんがも再録！ 春に向け、PⅣの予習、復習に、ぜひ一冊!!」

コメント不要の例の本だ。

千百円の無記名小為替で。

（〒170 東京都豊島区池袋本町4-22-3 さつき荘1号室 横山方）

パーフェクトセレクション観音



吉崎観音発行、A5判68頁オフ、表紙カラー。「コミケに行けない人のための通販ですので、東京近辺外限定とさせていただきます」

例の通りのショート漫画誌。再録メイン本だが、描き下ろしも多し。観音ファンなら押さえておきたい一冊。

500円の無記名小為替＋240円切手にて。

（〒181 東京都三鷹市下連雀4-9-28やよい荘207号 吉崎観音）

BATTLING 111



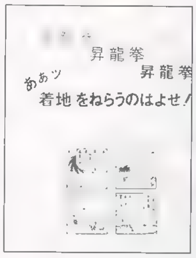
起承転結社発行、A5判60頁オフ。「ストⅡ4コマ百十一本!! 4コマ漫画が好きな人に」

4コマ本は数あれど、ここまで徹底した本は珍しい。ネタの練りや密度はまだまだだが、百十一連発は威力アリ。

600円の無記名小為替で。

（〒567 大阪府茨木市宿川原町11-19-2 中島稔）

海賊版ストⅡ



CNO2発行、A5判20頁コピー。「柴田亜美・吉田戦車などの4コマをストⅡ化してます。笑ってください」

正式タイトルは「海賊版ストⅡ 昇龍拳 昇龍拳 昇龍拳 あぁッ 着地をねらうのはよせ！」である。

300円の無記名小為替で。

（〒784 高知県安芸市千歳町6-21安岡方 中西美穂）

美男濃命3



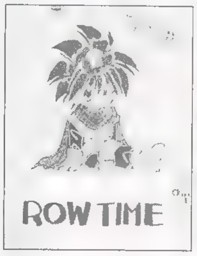
シャイニングフォース発行、A5判50頁オフ、表紙3色。「今さらキャプコマ本です。内容の濃さには自信ありです」

翔のシリアス8頁、4コマの他、コマンドー・ジェネティー・翔の全面攻略など。

600円の無記名小為替で。

（〒180 東京都武蔵野市桜堤1-1-32コーポまさみ7号室 岩沢篤子）

ROW TIME



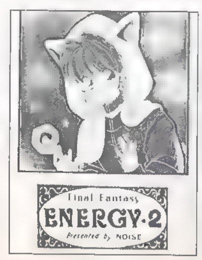
WIND CINEMA発行、A5判28頁オフ。「DQオンリー本。ギャグ中心です。絵とマンガのネタが合ってないと言われました」

ネタはⅠⅡⅢⅣから。絵は可愛いけど、ギャグはカワイいネタじゃあない。で、そのギャップがよい。

200円の無記名小為替＋150円切手にて。

（〒360 埼玉県熊谷市肥塚1672 村田方「R」）

ENERGY・2



NOISE発行、A5判60頁オフ、表紙カラー。「FFファンが作ったFF本です！ おまけで手作りのFFキャラシールがつきます」

ギャグ、シリアスのショートマンガ&フリートークと、標準的なFF本。作品の種類には、そこそこの幅がある。

800円の無記名小為替で。

（〒284 千葉県四街道市千代田3-34-2 越河葉子）

しりたがり



ぱあぷりん連合軍T・T隊発行、A5判188頁オフ、表紙カラー。「ソードワールドRPGのマンガと小説によるアンソロジー。TRPG好きの方へ」

ほぼ文章メインのSW本。小説式のリプレイ、短編小説などで、キャラを追う。

ひとりよがりな点も見受けられるが、文章の長さは手頃。で、読破してみると、けっこう味が出てくる。

900円の無記名小為替＋310円切手にて。

（〒630-02 奈良県生駒市東生駒1丁目171-1 陣内富貴方 GM係）

伝言板

掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。また、…フィギュアなどの販売広告の掲載については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。また、葉書の端は印刷にでないので、端5ミリ以内に住所などが書いてある場合や、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

エール亭

この度OPENいたしました♥ゲームサークルエール亭です！ゲームと名のつく物を中心にしたゲーム大好き！の人の為のゲームサークルです。また会員さまに楽しんで頂ける様に、イベントやコーナーを用意いたしておりますので、どうぞ案内書だけでも読んでやって下さいね♥まずは72円切手同封にて下記までどうぞよろしくお願いします♥

〒179
練馬区 光ヶ丘郵便局留
いな川 りえこ

Welcome♥

反乱軍コミケット2nd

"HANRAN GUN CM"

内容 同人誌即売会(よろず)
ストII対戦会+α(予定)
募集 直接+委託参加
1993年6月6日(日)
北見市民会館小ホールにて
くわしくは62円切手同封で下記まで。参加募集中です(〆切4月10日)
〒099-21
北海道常呂郡端野町端野103
小関 奈緒子迄

GAM CON

It's showtime!

5月5日はGAM CONへGO!GO!
ゲーム同人誌即売会
GAMERS CONVENTION 6
GAM CON 6
募集スペース約100スペース

日　時：平成5年5月5日（祝）AM11:00〜PM15:00
会　場：神戸ポートターミナルホール大ホール
主　催：GAM CON実行委員会

★ただ今、参加サークル募集中！
お問い合わせは返信用封筒を添えて、

〒654-01神戸市須磨区車字竹ノ下1300月城方
『GAM CON 実行委員会』までお送り下さい。
（受付〆切平成5年3月15日）

※ただし、エロ、やおい等は全面禁止です。

また、イベントのお手伝いをしてくれる方も同時に募集しています。（若干名）

NEO・GEO本

やったぜ！ネオ・ジオ！100メガ最高！と云う方の原稿大募集ミ
62円切手をはった返信用封筒とカット同封にて下記までミ

KING

〒426
藤枝市細川
202-7
几木 光

虹艶天女 —RAINBOW PARADISE—

B5 164P 表紙フルカラー 予価1200えん(送込)
スタジオきゃうん絶対の自信作 アーケードゲーム『神様』『僧侶』本!!
ワルキューレ、アルテミス、カイ、小夜、アーリア、プリーステス、レンホーの18禁本!! ちょっと高いけど絶対損はさせないっっ!!
只今 予約受付中!!

〒136 東京都江東区大島3-1-15-701
村上 雅貴 マデ

ストIIサークル スタッフ・会員ぼしゅうミ

・H4,6月から1年間限定オフセットの月刊誌ミ
・絵や字の書けるスタッフとストIIFan大集合っっ！
62円切手同封で問い合わせてミ
〒720-22
深安郡神辺町
下竹田2511の17
内川 智彦サン宅までミ

BY. SAORI.KUSUNOKI

ストIIゲームブック

「路上のケンカ屋」ガイル、春麗
「路上のケンカ屋」ガイル、春麗、リュウ、バイソン、ダルシムの8冊セット
ケン〜…
B6，28ページ，オフ
8冊セットで〒込2,000円
ロス○ワールドタイプの対戦ロールプレイングゲームブックです。
小為替でお願いします。

〒573
大阪府
枚方市
招提…
4-14-10
前田 龍一

▲キネマ…のカードゲームも有ロ

執筆者募集+アンケート募集

何を血迷ったか、ストIIのあのケンの恋人イライザの中心本を作りまーーす。
「イライザが好き。」「ケンとイライザが好き。」という方もしくは興味をもたれた方、下記までご一報ください。同時にイライザ中心ストIIアンケートに答えてくださる方も大募集いたします。
何とぞよろしくおねがいいたします。

〒440
愛知県 豊橋市 船町 120-5
下山 由起子 まで
62円切手を同封してくださるとうれしいです。

電子的倶楽部

会員募集中！

➡ファミコンからビデオゲーム、RPGまであらゆるゲームのサークルです。様々な企画を用意してお待ちしてます。

〒933
富山県高岡市角917
宍田 敦子
62円切手同封のこと。

CARMAINE Vol.0 の通販 致します。

コピー本、A5、P20、表紙コットン紙
オフ本前の準備号です。
0号は主にU・C・コフ…になっています。
¥200の無記名小為替＋120円分の切手にて下の住所までお送り下さい。
今回のみ何かつけます。本当に。

©アイレム

〒161
東京都新宿区下落合4-12-7
林方 真島 綾

"希少PCB大放出"大型機・メダル機も扱ってます!

ナムコROM

球界道中記……10,000円
マーベルランド……10,000円
バーニングフォース……10,000円
ダートフォックス(Pなし)……30,000円
ローリングサンダーII……10,000円
倉庫番DX……8,000円
タンクフォース……18,000円
Sワースタ+コスモG……20,000円
ワルキューレの伝説……60,000円

その他ROM

ファンタズム……5,000円
クイズHQ……5,000円
栄光の甲子園……5,000円
ゆうゆのクイズでGO!GO!……5,000円
ルナーク……5,000円
地球防衛軍……3,000円
ハットトリックヒーロー……20,000円

アイレムPCB

剣豪……20,000円
ガンフォース……18,000円
アンダーカバーコップス……50,000円
ガンホーキ……23,000円
迷宮島……3,000円
イメージファイト……10,000円
Xマルチプライ……10,000円
ギャロップ……9,000円
ボンバーマン……12,000円
ビジランテ……3,000円
トンマ……10,000円
ボンバーマンワールド……50,000円
ジッピーレース……8,000円
ロードランナー……15,000円

SNK PCB

航空騎兵物語……8,000円
ゴールドメダリスト……5,000円
ネオ・ジオカセット
ワールドヒーローズ……10,000円
龍虎の拳……10,000円

カプコンPCB

1942……15,000円
ストリートファイターIIダッシュ 175,000円
ストリートファイターII……75,000円
ファイナルファイト……55,000円
F-1ドリーム……8,000円
マッドギア……8,000円
ラストデュエル……8,000円
1943……15,000円
ストIIダッシュターボ……238,000円
バース……90,000円
ブラックドラゴン……15,000円
キャデラック……238,000円
ナイツオブザラウンド……65,000円
ワンダー3……65,000円
カプコンワールドII……100,000円
カプコンクイズ……83,000円

コナミPCB

ハイパーオリンピック……13,000円
タイムパイロット……15,000円
スーパーバスケット……5,000円
フラックアタック……10,000円
ゼクセクス……27,000円
グラディウスII……28,000円
グラディウスIII……23,000円
出たな!!ツインビー……23,000円
パロディウスだ!……23,000円
サプライズアタック……5,000円
サラマンダ……15,000円
ハードパンチャー……10,000円
メガゾーン……20,000円
リングの王者……18,000円
パンクショット……10,000円
サンダークロスII……18,000円

セガPCB

アッポー……15,000円
テトリス……23,000円
コットン……20,000円
ガルディア……3,000円
アラビアン……8,000円
スケバン雀士竜子……23,000円
アフターバーナーII(一式)……48,000円
ファンタジーゾーン……13,000円
青春スキャンダル……13,000円
システム18……18,000円

タイトーPCB

大旋風……8,000円
飛翔鮫……8,000円
リングファイター……13,000円
リベンジオブドゥ(P付)……10,000円
達人……15,000円
究極タイガー……13,000円
チャイニーズヒーロー……5,000円
あしたのジョー……3,000円
FIIマザー……30,000円
パニックロード……3,000円
侍日本一……10,000円
カゲキ……8,000円
ハーレーズコメット……10,000円
ヒット・ジ・アイス……13,000円
ゴークス(P付)……10,000円
スラップファイト……10,000円
ゼロウィング……13,000円
エルファイヤー……8,000円
ベビーユニット……3,000円
西遊降魔録……8,000円
ドッヂボール……3,000円
タイガーヘリ……6,000円

テクノスジャパンPCB

ダブルドラゴン……10,000円
ダブルドラゴンIII……8,000円
ドッヂボール部……4,000円
WWFレッスルフェスト……18,000円
くにおくん……5,000円
WWFスーパースター……13,000円

テクモPCB

雷牙……8,000円
ワイルドファング……10,000円
アルゴスの戦士……18,000円
シルクワーム……8,000円
雷龍……50,000円
クイズココロジー……10,000円
ブロックカーニバル……10,000円
サンダードラゴン……10,000円

データイーストPCB

ミッドナイトレジスタンス(P付)…… 円
魔境戦士……5,000円
空手道……8,000円
ウルフファング……25,000円
ダークシール……10,000円
ワンダープラネット……5,000円
エドワード・ランディ……25,000円
のぼらんか……5,000円
クルードバスター……23,000円
ファンキージェット……35,000円

ナムコPCB

システムI……10,000円
システムII……70,000円
ワルキューレの伝説……180,000円
ギャラクシアン……20,000円
ローリングサンダー……20,000円
ガントレット……28,000円
ランパート……10,000円
クラックス……3,000円
タンクフォース……20,000円
源平討魔伝……23,000円
パラデューク……18,000円
F/A……50,000円
ギャプラス……15,000円
ギャラガ……30,000円

その他PCB

ブレイゾン……15,000円
ロボキッド……8,000円
達人王……35,000円
学園パラダイス……8,000円
霊界導士……7,000円
ハットリス……3,000円
パイプドリーム……5,000円
ドルアーガの塔……40,000円
コブラコマンド……5,000円

麻雀PCB

禁じられた遊び……4,000円
浦島麻雀……5,000円
占い伝説……6,000円
グッドE雀……10,000円
トッテもだ雀……13,000円
麻雀バリバリ……10,000円
早くやってよ、大予言……各5,000円
「メカトライブ+1」……11,000円
※その他 新品PCB1万円引きます

3,000円均一

ズームイン・[illegible]・お嬢さん・スキャンダル麻雀・[illegible]・キャンパスハンティング・Gメン・花とおじさん・舞妓華・アイドル・タロット麻雀・ファンクラブ・ギャル図鑑・実験ラブストーリー・夏物語・真由美ちゃん・麻雀学園I、II
トリプルウォーズI、II 各8,000円

その他多数PCBがあります。TELください。下取りもいたします。当社で取り扱っているPCBは全てオリジナルです。来社の際は必ず電話で在庫確認の上御来社下さい。

○パナツイン、COMBO-AV取扱いしております。
○筐体用ロックキー…1,000円

"限定発売"セガCITY18筐体 8万円 早い者勝!!(アップライト型)

あなたの求めるPCB価格を他社と比較して見て下さい。相談にのるよ!!

報! 当社の筐体は業者様(ファミコン・ビデオ店等)にも大好評をいただいております。

新品のみ売ります!



セガ
AERO CITY
エアロシティ

定価 250,000円
(値引きあり)

110kg、W・660 D・965 H・1320
●大迫力26インチモニターやダブルスピーカー等ハイグレードな機能。もちろん高解像モニターで高画質。
※ストII用パネル等別売です。

全国配送可(別料金)

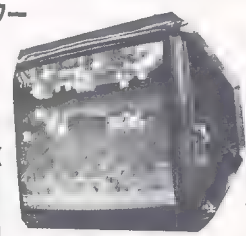
●連射PCBついに完成!!どんなパネルでも取付OK。超小型ですのでネジ止め不用。「UKI-1」2,500円
●消磁器(モニターの磁気とり用)…10,000円

T26
90kg、W・900 D・900 H・640
130,000円●大迫力の26インチ高解像モニター標準装備。早くも大好評です。大画面を待っていたあなた!ついに登場!!ホワイト/ブルーのツートンカラー。もちろんSEGAの純製品。ストII仕様は¥145,000

T13
60kg、W・870 D・650 H・600
☆モニター新品 94,000円
☆モニター中古 50,000円
☆ストII仕様 20,000円UP
●材質はすべてスチール製、シルバーメタリック仕上げ。●モニターはフレームごと簡単に、縦↔横変更できます。●高解像モニター(新品・18インチ)も組み込めます。●さまざまなパーツやパネルもすべて揃えておりますので当社ならご安心ください。

NEW TYPE, BLACK FACE

新品高解像度モニター
18 25



(ゲーセンと同じモニター)(もちろん縦置きOK)

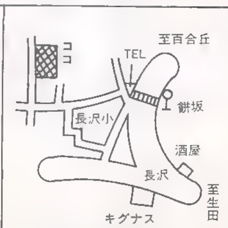
どんなコントロールBOXでも使用できます。
専用ケーブル別売 3,000円

MS8-18……15.5kg ブラックフェイス等、
54,000円 全く新しいモデルになりました。
MS8-25……28.4kg フラットスクエアフェイス
97,000円 (18.25インチ共にスーパーシャープポジション付き)

SUN CO., LTD.

(有)サンカンパニー

〒215 神奈川県川崎市麻生区東百合丘2-20-11
TEL044(954)9459 FAX044(966)8287



小田急線百合丘駅下車、
聖マリアンナ医大行バス乗りかえ
餅坂バス停歩3分

聞こえるか!ゲームの叫びが…キミの部屋に鳴!

価格は毎週変動します。電話でご確認ください。

ナムコ
ワルキューレの伝説(ROM)……大特価
ドラゴンセイバー(ROM)……¥9,000
マーベルランド(ROM)……¥7,000
球界道中記(ROM)……¥5,000
オーダイン(ROM)……¥18,000
ローリングサンダーⅡ(ROM)¥2,000
ワースタ89・90(ROM)……¥2,000
バーニングフォース(ROM)…¥6,000
ピストル大名(ROM)……¥7,000
倉庫番(ROM)……¥3,000
ギャラガ……¥7,000
キャプラス……¥15,000
マッピー……¥15,000
ドルアーガーの塔……¥45,000
F/A……¥45,000

セガ
コットン……¥27,000
ムーンウォーカー……¥25,000
MVP……¥6,000
ワンダーボーイ……¥20,000
タワーターワ……¥13,000
レッスルウォー(ROM)……¥5,000
その他ROM多数
システム24ボード……¥10,000
ザクソン……¥30,000

タイトー
大旋風……¥6,000
ダイナマイトリーグ……¥1,000
ヴォルフィード……¥10,000
功里金団……¥6,000
奇々怪界……¥5,000
ニュージーランドストーリー…¥15,000
レインボーEX……¥18,000
究極タイガー……¥10,000
フリップル……¥2,000
パラメデス……¥3,000
ダッシュ野郎……¥13,000
チャンピオンレスラー……¥7,000
マスターオブウェポン……¥10,000
影の伝説……¥12,000
ツインコブラ……¥15,000
明日のジョー……¥3,000
忍者キッズ(サブ)……¥7,000
クイズクエスト(サブ)……¥9,000
クイズ捕物帳(サブ)……¥3,000
クイズHQ(サブ)……¥3,000
メガブラス(サブ)……¥3,000

コナミ
ドラゴン……¥25,000
グラディウスⅢ……¥23,000
パロディウスだ!……¥23,000
クライムファイターⅠ……¥18,000
クライムファイターⅡ……¥45,000

コントラ……¥12,000
リングの王者……¥7,000
少林寺への道……¥3,000
Mr.五衛門……¥8,000
ファイナライザー……¥6,000
パンクショット……¥7,000
バッキーオヘア……¥50,000
ゴルフィンググレイツ(P付)…¥50,000

アイレム
トンマ……¥13,000
最後の忍道……¥17,000
ドラゴンブリード……¥13,000
ギャロップ……¥13,000
Rタイプ……¥8,000
サンダーブラスター……¥23,000
ガンフォース……¥15,000
ビオランテ……¥4,000
Xマルチプライ……¥13,000
迷宮島……¥2,000
ヤンチャ丸……¥3,000

カプコン
ストリートファイターⅡ'ターボ…特価
ストリートファイターⅡダッシュ…〃
ストリートファイターⅡ……〃
キャプテンコマンドー……¥75,000
バース……¥75,000
チキチキボーイズ……¥60,000
ワンダー3……¥60,000
魔界村……¥18,000
戦場の狼……¥8,000
トップシークレット……¥10,000
マッドギア……¥6,000
F-1ドリーム……¥3,000
ドカベン……¥3,000
クイズ三国志……¥5,000
クイズ殿様の野望……¥5,000

テクノスジャパン
レッスルフェスト……¥15,000
コンバットライブス……¥7,000
アルファックスZ……¥5,000
エキサイティングアワー……¥2,000
W・ドラゴンⅠ……¥7,000
西遊降魔録……¥3,000
ビーチバレー……¥3,000
ドッチボール……¥4,000

UPL
シュトラール……¥15,000
タスクフォースハリアー……¥8,000
アクロバットミッション……¥15,000
オメガファイター……¥7,000
アトミックロボキット……¥6,000
アークエリア……¥15,000
ムスタング……¥15,000

データイースト
ダークシールⅡ……¥19,000
ファンキージェット……¥20,000
キャプテンアメリカ……¥28,000
タンブルポップ……¥10,000
空牙……¥22,000
SRD……¥3,000
ワンダープラネット……¥5,000
コブラコマンド……¥3,000
スタジアムヒーロー……¥1,000
サイコユクスオスカー……¥11,000
プレイウッド……¥15,000
ビッグプロレス……¥2,000

SNK
業務用キングオブモンスター…¥3,000
〃 餓狼伝説……¥5,000
〃 ワールドヒーロー……¥8,000
他カセット多数
航空騎兵物語……¥6,000
原始島……¥13,000
脱獄……¥6,000

テクモ
雷電……¥45,000
サンダードラゴン……¥18,000
雷牙……¥15,000
ジンジンジップ……¥35,000
ファイナルスターフォース……¥60,000
サンドスコーピオン……¥35,000
シンクワーム……¥6,000
ピンボールACT……¥5,000
ワールドカップ'90……¥6,000
DNAの反乱……¥5,000

その他
ドキューン……¥45,000
ソニックウィングス……¥40,000
達人王……¥35,000
ラビオレプス……¥12,000
DJボーイ……¥10,000
スーパーバレー……¥4,000
スノーブラザース……¥10,000
フーピー……¥12,000
P-47……¥12,000
武田信玄……¥20,000
忍者くんII……¥10,000
ぶたさん……¥30,000
C・クライマーⅡ……¥20,000
スカイスマッシャー……¥12,000
ハットリス……¥2,000
スパイナルブレーカーズ……¥6,000
テラクレスタ……¥6,000
学園パラダイス……¥7,000
プレイゾン……¥10,000
スーパーフォーミュラー……¥6,000
F-1グランプリⅡ……¥40,000
ハチャメチャファイター……¥20,000

麻雀
麻雀ファンクラブ……¥3,000
キャンパスハンティング……¥5,000
ギャルの開花……¥3,000
〃 告白……¥3,000
麻雀放浪記外伝……¥8,000
〃 掟……¥8,000
ナンパストーリー……¥3,000
レディハター……¥2,000
華弥生……¥3,000
麻雀フライデー……¥5,000
七次元の妖精……¥7,000
ダイヤルQ₂……¥10,000
アイドル麻雀放送局……¥3,000

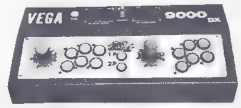
下取りコーナー
恋のホットロック……¥32,000
悪魔城のドラキュラ……¥32,000
サイコソルジャー……¥35,000
ぶたさん……¥20,000
ロストワールド……相談
リブルラブル……〃
イラターの復活……〃
ドルアーガーの塔……〃
ドラゴンバスター……〃
モトス……〃
フェリオス……〃
ファイネスト……〃
アサルト……〃
グロブダー……〃
メルヘンメイズ……〃

ハンドメイド 14インチモニター(中古)

タテ・ヨコ 共用タイプ ¥30,000

KIC PANA TWIN

PANA TWIN ¥42,000

ハッピー商会 VEGA-9000DX


VEGA-9000DX ¥53,000


アイレム・マドンナ26インチ 特価


セガ・エアロシティ26インチ ¥240,000

シグマ電子 AV-2001、Σ6000

AV-2001……¥25,000
Σ6000……¥13,800

株式会社 トライ
〒270千葉県松戸市新松戸南1丁目365
荒川グリーンビル205
TEL 0473-48-3880(代)
FAX 0473-48-3885
休日:日・祝日
営業時間:12時〜20時まで

*当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には、基板の割引をいたします。
お支払いは現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。

☆ストⅡダッシュ⇨ターボへの下取り交換受け付けます。

柿の種

ピーナッツを３割ほど混ぜて食べるとうまいのだ、柿の種は。
情報もいろいろほどよく混ざっておるのがいいのじゃよ…。

『ウォーリーの"愛"をさがせ！』

アイレムから超強力な占い＆心理テストマシーンが出たぞぉ!!



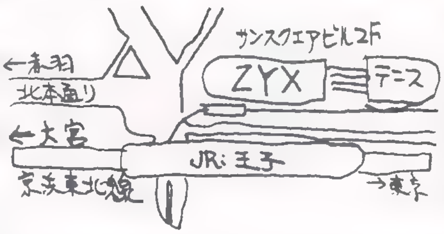
占い機も最近いろいろありますが、これはおススメです。ウォーリーと占い情報誌などで大人気のマドモアゼル・愛先生がズバリ答えてくれるのだ。入力データも守護星占星術＋血液型＋心理テストとバッチリだ。(ゲ)星にも置いてあるのだ。

東京北区王子にジークスオープン



東京の北区王子に「ZYX（ジークス）」がオープン（チト古めのネタですが）!! 広さは950坪でワンフロアでは首都圏最大。「非日常」という言葉をコンセプトに、内装には「夢工場」の「ハリウッドスタジオ」のセットがモチーフとして採用されている。レストコーナー、ドリンクコーナー、カジノコーナーなどビデオゲーム以外にも盛りだくさんである。「ドリフトキング」「ロイヤルアスコット」、「ALICE」などは500円。そのほかは100円でーい。

住所…東京都北区王子1ー4ー1サンスクエアビル2階
TEL…03（3912）8293
午前10時より開店



佐竹ガンバレ!!

10万ドル争奪格闘技最強トーナメントに出場でーい!!

この春、フジサンケイグループが「LIVE UFO」というでかいイベントをやる

インフォメーション

のだ。いろんなジャンルや形式をまじえた複合イベントなのである。

その中のイベントの一つ「10万ドル争奪格闘技世界最強トーナメント」に佐竹雅昭選手が出場するのだ。そのほかの出場選手はモーリス・スミス、スタン・ザ・マン、ピーター・アーツら、〝打撃系格闘技〟のチャンピオンがズラリなのだ。

●開催日時
4月30日、17：00開場、18：30試合開始

●会場
国立代々木競技場　第一体育館

●チケット
2月11日より発売しています。

ゲーメスト・スタッフ 大募集!!
君のパワーを爆発させろ!!

春到来ということで、みんなムラムラとパワーを感じてきているのではないか。パワーの無駄使いはイカンぞよ。どうせならこの誌面に向かって君のパワーを爆発させてくれえ。次のような方を募集します。

A　攻略の得意な人↓すなわちゲームのうまい人ですね。履歴書には、ワンコインクリアしたゲームの10機種くらい書いておいてくださーい。文章力、企画力あれば尚可、ってとこですか。

B　色ものが得意な人↓ゲームは好きで、いろいろ書くのも好き、ゲーメストも好き、でもゲームあんまりうまくないんだよなあ、という人。こっちで応募してください。

C　イラストを描ける人↓ゲームに詳しくて、アレ書いて、といえば「ハイ」と描いてくれる人がいいなあ。

以上、3ポイントの達人を募集しますのでよろしくおねがいします。

■応募要項■

●あて先　〒101　千代田区内神田1-15-15　柴田ビル「新声社㋘で爆発したい係」まで

●必要書類
履歴書（要写真）。
Aの人は、クリアしたゲームの機種とか、攻略記事を実際に書いちゃうとかして送ってください。
Bの人は、何か作文を。アイランドに送るような気持ちで書いていただけばいいと思います。
Cの人は、作品（コピーでいいです）をいっしょに送ってください。
応募書類は返却しません。

●応募資格
・通勤時間1時間半以内の人。
・25歳未満の人。

●募集人数
若干名です。

●締め切り
3月22日必着。



★元気のあまってる人カモン！（東京都　青空のぼる君）

ナムコ　チャリティコンサート
オークションでは「サンドラの槍」が2万円で落札

ナムコの「チャリティコンサート」も今年で6回目を迎えたのだ。今回は東京霞ケ関にあるイイノホールで1月17日に行われた。

恒例のチャリティオークションの今年の目玉はスーファミソフト「サンドラの大冒険」のTVCMで使用された『サンドラの槍』。オークションの結果、2万円で落札。

そのほか、ニューシティ管弦楽団による「ワルキューレの伝説」の演奏などがあり、盛り上がったのであった。

すばらしい本屋さん28軒

ゲーメストのバックナンバーを欲しい人は この"すばらしい本屋さん"へGo!!

今月のゲーメストてんこもり店

●福山 サントーク廣文館

初めまして!!全国のゲーマーの皆様、JR福山駅の駅ビルにあるサントーク廣文館です。正直言って、私、ファミコン等まったく知らないと言う国宝のような人間が担当をしてます。(いいんだろうか?こんなことで?!)でもバックナンバーを求めて他の県の方から連絡いただきますと、やっぱりすごいんだ!と改めて感激してしまいます。

スペース的なことで全点はおいてませんが注文いただければ、おとりよせもしています。駅ビルということで福山に来られた時には、ぜひ当店に寄って、一冊と言わず2〜3冊買って帰ってください。

皆様のおこしを、心よりお待ちいたしております♡



「すばらしい本屋さん」になりたい書店様へ

月刊ゲーメストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。

担当　営業部　加藤剛
TEL　03(3293)9326

月刊ゲーメストバックナンバー常備店すばらしい本屋さんリスト

東北地方

●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1－12－8
☎0188－33－3105

関東地方

●好文堂書店
栃木県真岡市台町4165－21
☎0285－82－2161

●アルファースポット
群馬県太田市石原437－1
☎0276－46－8836

●文真同書店緑町店
群馬県高崎市緑町4－7－5
☎0273－63－5961

●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6－12
☎0436－43－0979

●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1－21
☎03－3294－0011

●田無書店
東京都田無市本町4－2－11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424－66－0361

●福家書店町田店
東京都町田市原町田6－13－20
☎0427－25－2132

●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシェ内
☎0463－73－5521

●静雲堂
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466－25－6316

北陸地方

●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条町市荒町2－22－29
☎0256－35－6561

東海地方

●エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台5－22－10
☎053－454－7898

●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1－4－18
☎053－473－2232

●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7－7
☎052－832－8202

●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3－10－16
☎052－251－8334

●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区山内3－25－6
☎052－732－3601

●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052－771－5208

●ビレッジ・バンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1－515
☎052－805－2535

●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3－11－13
☎0587－32－5185

近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075－221－0280

●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722－29－3398

●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3－4－6
☎0722－45－4152

●ブックストールパイン
大阪府堺市錦之町東2－1－16
☎0722－24－4184

●福家書店阿倍野アポロ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1－5－31ショッピングプラザ・アポロ2F
☎06－631－0298

●駸々堂奈良西大阪店
奈良県奈良市西大寺栄町3－25ポポロ1F
☎0742－35－2529

中国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30－1
☎0849－23－9434

九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1－11－11
天神コアビルB1F
☎092－721－8267

●北九州ソフト開発パーティ
(ゲームセンター)
福岡県行橋中央2－25緒方ビル2F
☎09302－5－7335



新潟県　石田友紀君

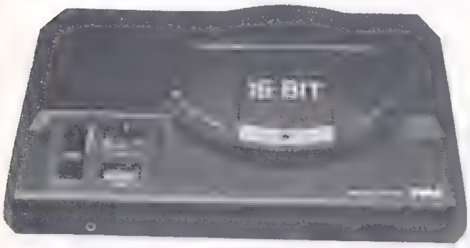
Bookstore LIST

4月号プレゼント

締め切り⇒3月31日（消印有効）
ハガキ⇒42ページにあります。
当選発表⇒6月号

だんだん暖かくなるにつれ、頭の中身が軽くなり、今じゃ脳ミソ寝ている状態。しかし、いくらだらだらしても、ゲームとルーガには対応してしまう…。

1 コンパイル提供メガドライブ（2名）



●あのアレスタやぷよぷよでおなじみのコンパイルさんが、読者のみんなのために用意してくれたゾ。これでぷよぷよをやるしか！

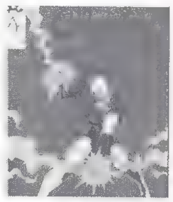
2 東亜プラン提供ドギューンビデオ（50名）



●「ドギューンやり込むぞ」コーナーで1度プレゼントしたものだが、あまりにも多すぎる落選者のために、東亜プランさんが救済の手を差し延べてくれた。

3 セガ・エンタープライゼス提供メガドライブ用ソフト（各1名）





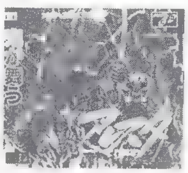




●ぷよぷよ、サイドポケット、マジックボックス、チェルノブ、バッド・トゥ・ザ・ボーンの5点。

4 セガ・エンタープライゼス提供メガCD用ソフト（各1名）

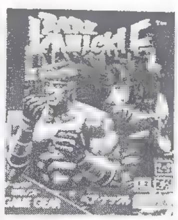


●自己中心派2、ゆみみっくす、アフターバーナーIII、電忍アレスタの4点。

5 セガ・エンタープライゼス提供ゲームギア用ソフト（各1名）

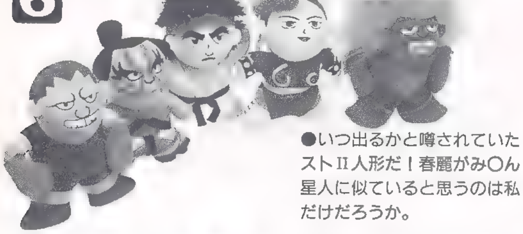






●シャイニング・フォース外伝、ベア・ナックル、クニちゃんのゲーム天国2の3点。移動しながらできるのがうれしい。

6 カプコン提供ストIIぬいぐるみセット（10名）



●いつ出るかと噂されていたストII人形だ！春麗がみOん星人に似ていると思うのは私だけだろうか。

7 ストIIダッシュカンペン（5名）



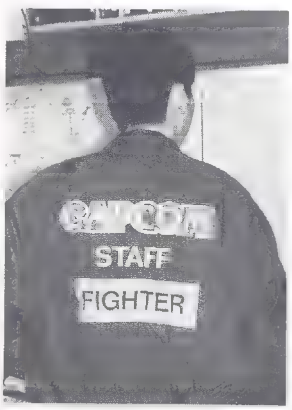
●読者サービス部のNEWアイテム。今回は5名だけだが熱心な読者に特別にプレゼント。

8 アイレム提供ドラゴンフライ（1名）



●アイレムの会員誌「ドラゴン・フライ」をプレゼント。これでアイレムオタクになるしか！

9 カプコン提供スタジャンセット（3名）



●Tシャツ、エプロン、スタジャンの3点セットをサイズM・L・LLを各1名に。かならずサイズを書くこと。

当選おめでとう 2月号プレゼント

1 セガ・エンタープライゼス提供ソニック・ザ・ヘッジホッグ
工藤　健君（秋田県）
今井　毅君（香川県）

2 セガ・エンタープライゼス提供メガドライブ用ソフト
高橋　圭君（千葉県）
東　雄大君（東京都）
井田健二君（大阪府）
吉田光宏君（長崎県）

3 カプコン提供パソコン用ソフト
浜村眞哉君（石川県）
堀合篤史君（兵庫県）

4 カプコン提供SFC用ソフト
小野敦英君（大分県）

5 ゲームシティOZ提供クラックス
萩谷亮輔君（茨城県）
山本博文君（千葉県）
工藤芳功君（神奈川県）
中村　晋君（滋賀県）
牛島　晶君（熊本県）

6 データムポリスター提供負けるな！魔剣道テレカ
今井貴久君（北海道）
松本智一君（北海道）
小林隆夫君（埼玉県）
鈴木陽子さん（東京都）
奥田恒之君（東京都）
花岡正三君（長野県）
平木大介君（岐阜県）
潮田昌士君（三重県）
平田　康君（兵庫県）
潮　慶一君（鳥取県）

7 ゲーメストプレゼントアイランドテレカ
鈴木　薫君（北海道）
河原　睦君（北海道）
玉田　聡君（宮城県）
岩本和樹君（神奈川県）
石崎　修君（新潟県）
倉田　強君（静岡県）
寺田美紀さん（大阪府）
堀　真一君（兵庫県）
石飛　茂君（島根県）
神菊晃一君（宮崎県）

8 生写真
鈴木裕輔君（宮城県）
川田綾美君（茨城県）
高山英紀君（群馬県）
仲澤真一君（千葉県）
松田憲治君（東京都）
鈴木康之君（神奈川県）
勝田秀行君（神奈川県）
黒田かおりさん（富山県）
穴田晃一君（石川県）
川村孝祐君（静岡県）
村上哲也君（愛知県）
大濱雄次君（愛知県）
杉原温子さん（愛知県）
泉　正人君（三重県）
副島　実君（奈良県）
島野あつこさん（大阪府）
高村英俊君（岡山県）
牛嶋哲章君（熊本県）
永田純孝君（長崎県）
仲間琢磨君（沖縄県）

9 古葉ビークッション
古川真弓さん（埼玉県）
清水卓人君（岐阜県）
志方純一君（大阪府）
川口宏一君（福岡県）
濱田　誠君（長崎県）

当選おめでとうございます。

みなさんおめでとう

増刊号アイランド黙示録 500人大プレゼント 当選者発表

沖田知明君（北海道）
柿崎有輝君（北海道）
見上家達君（北海道）
高山攻人君（北海道）
佐藤栄治君（北海道）
柴田正造君（北海道）
青木茂君（北海道）
田中学君（北海道）
藤内真君（北海道）
堀尾哲也君（北海道）
木寺教文君（北海道）
成田祥君（北海道）
山内智君（北海道）
大和田秋秀君（北海道）
今井貴久君（北海道）
市橋欣忠君（北海道）
佐藤崇也君（北海道）
入倉俊二君（北海道）
山地岳君（北海道）
小林斉敏君（北海道）
鈴木薫君（北海道）
菅生宏明君（北海道）
木村寛之君（北海道）
金井吾郎君（北海道）
今野雅志君（北海道）
加藤幸君（北海道）
西尾勝敏君（北海道）
中浜圭君（北海道）
気田一誠君（青森県）
吉田康貴君（青森県）
高田大志君（青森県）
柴谷慈人君（青森県）
須藤聡君（青森県）
野呂憲一郎君（青森県）
沼山定光君（青森県）
佐藤裕行君（岩手県）
阿部哲也君（岩手県）
岡崎拓君（宮城県）
加茂河君（宮城県）
佐々木誠君（宮城県）
坂田智之君（宮城県）
渡辺満君（宮城県）
八重樫恵さん（宮城県）
木村洋君（宮城県）
遊佐則之君（宮城県）
鈴木裕輔君（宮城県）
向井慎太郎君（宮城県）
村上英年君（宮城県）
古谷治君（宮城県）
中道新君（秋田県）
藤村研太郎君（秋田県）
守勝幸君（山形県）
菅原和也君（山形県）
石澤敏博君（山形県）

根本武宏君（福島県）
渡辺馨さん（福島県）
赤間孝君（茨城県）
玉野健次君（茨城県）
坂大樹君（茨城県）
青木実君（茨城県）
中江文隆君（茨城県）
飛田悦男君（茨城県）
木村比洋君（茨城県）
久松賢一君（茨城県）
佐藤剛君（茨城県）
篠崎和宏君（茨城県）
奥山寿裕君（茨城県）
原田晋也君（茨城県）
小泉一樹君（茨城県）
竹原充君（茨城県）
鈴木正幸君（茨城県）
平川修君（茨城県）
渡辺義則君（茨城県）
越塚正典君（群馬県）
原田和幸君（群馬県）
佐藤和人君（群馬県）
清水勇君（群馬県）
島崎勝君（群馬県）
藤屋昌孝君（群馬県）
山川千恵美さん（群馬県）
田中貴之君（群馬県）
中島隆晴君（群馬県）
斎木了君（群馬県）
小寺満義君（群馬県）
井上武司君（埼玉県）
角張文香さん（埼玉県）
高野健君（埼玉県）
佐々木達雄君（埼玉県）
星山和聖君（埼玉県）
増田達朗君（埼玉県）
中村真一君（埼玉県）
中村大裕君（埼玉県）
町田慎治君（埼玉県）
殿川博之君（埼玉県）
野村卓君（埼玉県）
鈴木啓介君（埼玉県）
鈴木修治君（埼玉県）
鈴木和人君（埼玉県）
中村健君（埼玉県）
田村和之君（埼玉県）
長沢貞君（埼玉県）
高田和弘君（埼玉県）
岩橋永昌君（埼玉県）
坂本勇二君（埼玉県）
砂原正台君（埼玉県）
坂間恵実さん（埼玉県）
北橋歩君（埼玉県）
林田康裕君（埼玉県）
荻野力君（埼玉県）
宮城大樹君（埼玉県）
黒田崇君（埼玉県）
橋本邦彦君（埼玉県）
青木剛理君（埼玉県）
加藤武志君（埼玉県）
阿部優君（埼玉県）
近藤健一君（埼玉県）
諏訪優一君（埼玉県）
中島朝香さん（埼玉県）
森悠介君（埼玉県）
伊藤卓君（千葉県）
横田千春さん（千葉県）
掛橋敦寛君（千葉県）
吉田昌弘君（千葉県）
宮達彦君（千葉県）
金高卓君（千葉県）
古田厚志君（千葉県）
佐野剛士君（千葉県）
斎藤博希君（千葉県）
山田好男君（千葉県）
植草薫一郎君（千葉県）
神作上則君（千葉県）
清水秀和君（千葉県）
盛永秀樹君（千葉県）
中川学君（千葉県）
仲沢真一君（千葉県）
藤田昭彦君（千葉県）
萩原秀樹君（千葉県）

平野秀亜希さん（千葉県）
矢島秀明君（千葉県）
江ヶ崎貞行君（千葉県）
国藤輝昭君（千葉県）
福田弦君（千葉県）
市原貴広君（千葉県）
杉崎彰紀君（千葉県）
橋本正明君（千葉県）
寺本武司君（千葉県）
角弘幸君（千葉県）
坂部保行君（千葉県）
今里京子さん（千葉県）
藤井正恵さん（千葉県）
阿部朋宏君（東京都）
伊藤貴幸君（東京都）
磯部敬一郎君（東京都）
横島裕介君（東京都）
会田永史君（東京都）
岩永康志君（東京都）
宮内祐一君（東京都）
犬飼順也君（東京都）
原光宏君（東京都）
工藤俊一郎君（東京都）
高橋豊海君（東京都）
山科俊君（東京都）
小林耕一君（東京都）
松本忠幸君（東京都）
石井良平君（東京都）
石橋秀夫君（東京都）
川口明子さん（東京都）
川村昭宏君（東京都）
浅井高夫君（東京都）
村山一史君（東京都）
竹内俊之君（東京都）
天養一郎君（東京都）
田中健一君（東京都）
秋元正夫君（東京都）
西村正寛君（東京都）
吉崎観音君（東京都）
田尻健一君（東京都）
神宮司雄大君（東京都）
河野祐君（東京都）
草野裕朗君（東京都）
森崎祐司君（東京都）
菅野秀昭君（東京都）
奥田恒之君（東京都）
本田修大君（東京都）
岡部理恵さん（東京都）
勝又信朗君（東京都）
藤本加奈子さん（東京都）
高鹿明美さん（東京都）
飯島香さん（東京都）
広田知也君（東京都）
二ノ宮高行君（東京都）
星野直樹君（東京都）
上の浜隆哲君（東京都）
徳満仁博君（東京都）
塩野裕幸君（東京都）
木村真君（東京都）
高階俊嗣君（東京都）
小林達也君（東京都）
笹川泰英君（東京都）
岡村美里さん（東京都）
川名浩子さん（東京都）
青木良司君（東京都）
森田忠幸君（東京都）
本弘君（東京都）
横山みゆきさん（神奈川県）
原繁君（神奈川県）
佐藤栄一君（神奈川県）
山口安昭君（神奈川県）
室伏仁尚君（神奈川県）
渋谷朝彦君（神奈川県）
小野寺真弓さん（神奈川県）
松下佳靖君（神奈川県）
沼田敦君（神奈川県）
上村治稔君（神奈川県）
新山潤君（神奈川県）
森裕治君（神奈川県）
前田和彦君（神奈川県）
田中充之君（神奈川県）
藤井真君（神奈川県）
木村茂君（神奈川県）

清水江津子さん（神奈川県）
沼田幸江さん（神奈川県）
木榊孝君（神奈川県）
倭文数騎君（神奈川県）
工藤紳一郎君（神奈川県）
芳村賢太郎君（神奈川県）
佐々木無宇君（神奈川県）
板垣貴幸君（神奈川県）
常岡広行君（神奈川県）
福泉孝行君（神奈川県）
丸藤俊之君（神奈川県）
小林有久君（神奈川県）
神谷主水君（神奈川県）
塩田雄一君（神奈川県）
松尾洋一君（神奈川県）
桧山伸一郎君（神奈川県）
落合真太郎君（神奈川県）
田中建史君（神奈川県）
坂田智也君（神奈川県）
宮崎茂樹君（神奈川県）
松本光史君（神奈川県）
谷健一郎君（神奈川県）
伊藤敦君（神奈川県）
鈴木利幸君（神奈川県）
中村晶君（山梨県）
井上剛君（山梨県）
堀内章君（山梨県）
横林克幸君（長野県）
篠原浩君（長野県）
渋谷宏光君（長野県）
森健一郎君（長野県）
水野拓央君（長野県）
福沢力君（長野県）
堀大輔君（長野県）
後藤貴宏君（長野県）
橋詰紀彦君（長野県）
熊谷陽君（新潟県）
高橋正美さん（新潟県）
三間隆幸君（新潟県）
山崎至君（新潟県）
大山圭一君（新潟県）
帆刈康洋君（新潟県）
中川裕行君（新潟県）
小山春生君（新潟県）
日輪法水君（新潟県）
松原剛君（新潟県）
西村信彦君（富山県）
林憲太郎君（富山県）
涼敬之君（富山県）
松井真君（富山県）
酒井学君（富山県）
西村宣繁君（富山県）
秋山茂之君（石川県）
小酒井龍一君（石川県）
小島久司君（石川県）
長島敏範君（石川県）
西敏之君（石川県）
高橋玄君（福井県）
小林富士夫君（福井県）
増川晴朗君（福井県）
斎藤幸治君（福井県）
伊藤蝶子さん（岐阜県）
稲垣安仁君（岐阜県）
長屋隆君（岐阜県）
木下将紀君（岐阜県）
柳瀬義美さん（岐阜県）
木村定義君（岐阜県）
服部嘉人君（岐阜県）
谷許寛明君（岐阜県）
伊藤洋史君（静岡県）
丸尾剛将君（静岡県）
宮城真憲君（静岡県）
原田泰伸君（静岡県）
高橋秀明君（静岡県）
泉沢真君（静岡県）
前島活仁君（静岡県）
中村祐己君（静岡県）
野中一樹君（静岡県）
鈴木秀明君（静岡県）
日吉泰成君（静岡県）
加藤桂君（静岡県）
片岡淳君（静岡県）
山口泰広君（静岡県）

矢内樹君（静岡県）
穂坂知延君（静岡県）
山田正臣君（愛知県）
河合富明君（愛知県）
丸山正二郎君（愛知県）
原勝彦君（愛知県）
吉川弘明君（愛知県）
戸田紀幸君（愛知県）
向井政志君（愛知県）
高野晴久君（愛知県）
佐藤彰洋君（愛知県）
小山剛君（愛知県）
小林達巳君（愛知県）
石川広明君（愛知県）
石塚純一君（愛知県）
草場博君（愛知県）
村瀬吉孝君（愛知県）
大背戸学君（愛知県）
池谷公智君（愛知県）
竹原裕貴君（愛知県）
中田泰志君（愛知県）
猪子欽也君（愛知県）
福井康仁君（愛知県）
野田義紀君（愛知県）
服部俊君（愛知県）
服部俊人君（愛知県）
佐藤雅子さん（愛知県）
沼里新語君（愛知県）
加藤成年君（愛知県）
吉田祐君（愛知県）
高橋英司君（愛知県）
前川剛君（愛知県）
岩田雄一君（愛知県）
黒木正淳君（愛知県）
奥田泰光君（愛知県）
安藤貴子さん（愛知県）
服部浩昌君（愛知県）
瀬尚男君（愛知県）
小島悟君（愛知県）
笹野芳裕君（愛知県）
大池正樹君（愛知県）
磯部昌志君（三重県）
山邊真次君（三重県）
松井照幸君（三重県）
藤田創君（三重県）
大西智君（三重県）
小林健一君（三重県）
橋本良太君（三重県）
白井満君（滋賀県）
井上健二君（滋賀県）
川島英嗣君（滋賀県）
宮崎哲生君（京都府）
森山大君（京都府）
柏木貴章君（京都府）
平田寛之君（京都府）
野田覚君（京都府）
横山昌一君（京都府）
伊藤晃君（京都府）
末益友一君（京都府）
高沢博寿君（京都府）
有賀憲司君（京都府）
宮下良和君（京都府）
竹腰昌起君（京都府）
岡田真明君（大阪府）
古館誠君（大阪府）
後藤戴君（大阪府）

高橋学君（大阪府）
山脇智治君（大阪府）
柴元明君（大阪府）
小川敦君（大阪府）
上神幹雄君（大阪府）
清野正和君（大阪府）
前迫千寿君（大阪府）
池田圭君（大阪府）
田熊忠君（大阪府）
藤井丈司君（大阪府）
藤原将雄君（大阪府）
徳松孝雄君（大阪府）
柏木孝文君（大阪府）
幡谷祐一君（大阪府）
富田秀一君（大阪府）
米田哲哉君（大阪府）
木津高平君（大阪府）
中島稔君（大阪府）
薄波毅君（大阪府）
西田正治君（大阪府）
小野淳君（大阪府）
一上のり子さん（大阪府）
多田俊樹君（大阪府）
内司嘉隆君（大阪府）
渡辺[illegible]広君（大阪府）
土岐三奈子さん（大阪府）
香山由佳さん（大阪府）
青山圭君（大阪府）
児玉誠君（大阪府）
米田弘明君（大阪府）
中尾美智子さん（大阪府）
児玉美佐子さん（大阪府）
田村慎一郎君（大阪府）
森永良和君（大阪府）
志方純一君（大阪府）
加木貴司君（大阪府）
田中隆君（大阪府）
谷吉則君（大阪府）
澤田充啓君（大阪府）
二宮正樹君（大阪府）
竹生勇人君（大阪府）
小西浩君（大阪府）
林孝君（大阪府）
林良彰君（大阪府）
中村雅信君（大阪府）
岩倉幹君（兵庫県）
亀井康一君（兵庫県）
柴田毅正君（兵庫県）
小島龍君（兵庫県）
谷川博君（兵庫県）
下西卓磨君（兵庫県）
深井英伍君（兵庫県）
加藤真弓さん（兵庫県）
稲田貴士君（兵庫県）
米倉俊之君（兵庫県）
浜野弘君（兵庫県）
市毛雅之君（兵庫県）
早矢仕幸君（兵庫県）
平田康君（兵庫県）
丸尾宏一君（兵庫県）
奥村晋司君（奈良県）
岡本光晴君（奈良県）
遠藤雅之君（鳥取県）
福本裕和君（鳥取県）
山崎忠洋君（鳥取県）
高科二郎君（岡山県）

角名道弘君（岡山県）
諏訪邦広君（岡山県）
吉山和成君（広島県）
山田健君（広島県）
城内誠志君（広島県）
足立進也君（広島県）
森潤君（広島県）
藤原真君（広島県）
江口一成君（山口県）
寺本真一君（山口県）
安東晋一君（山口県）
田辺康男君（山口県）
浜崎倫宏君（徳島県）
立本あかりさん（徳島県）
横山栄司君（香川県）
小松英雄君（香川県）
森下蒼英君（香川県）
星野和徳君（香川県）
安藤文雄君（香川県）
篠原一太君（香川県）
河野恭典君（香川県）
吉本晃君（愛媛県）
工藤輝昭君（愛媛県）
高田智広君（愛媛県）
佐藤智哉君（愛媛県）
藤田宏台君（愛媛県）
藤本将景君（高知県）
穴見優君（福岡県）
犬塚誠君（福岡県）
松井隆史君（福岡県）
松野健太君（福岡県）
石井健一郎君（福岡県）
大家誠君（福岡県）
大森鉄平君（福岡県）
大野徹君（福岡県）
長岡政嘉君（福岡県）
濱田健裕君（福岡県）
田渕晃君（福岡県）
小出貴之君（福岡県）
柴田洋一君（福岡県）
奈須秀孝君（福岡県）
西尾武倫君（福岡県）
真鍋元君（福岡県）
成富安行君（福岡県）
成富茂行君（福岡県）
長谷めぐみさん（福岡県）
山中誠治君（福岡県）
稲塚一則君（佐賀県）
三宅純司君（佐賀県）
諸江一徳君（佐賀県）
久保富男君（長崎県）
武藤雅行君（長崎県）
亀井辰美さん（熊本県）
高橋直也君（熊本県）
作本充仁君（熊本県）
田中智彦君（熊本県）
阿蘇品彰洋君（熊本県）
宇田津知春君（大分県）
工藤崇伸君（大分県）
管洋君（大分県）
山本康徳君（宮崎県）
八重尾洋行君（宮崎県）
横矢真宏君（鹿児島県）
浜平浩志君（鹿児島県）
仲宗根満君（沖縄県）

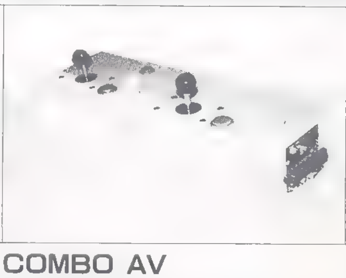


●当選者にはこの記念テレカを送るぞ！

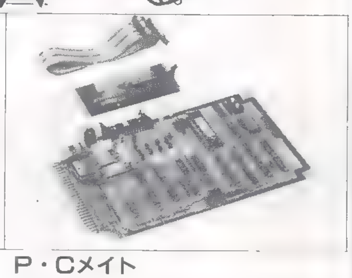


ゲームに金縛り!!









パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
本体 ¥42,000
別売RGB(15ピン／21ピン)ケーブル¥3,500

COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタンゲーム対応は5000円アップになります。
Vタイプ(ビデオ端子、RF対応) ¥34,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応) ¥29,000
VRタイプ(上記両方の対応) ¥36,000

18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。RGB入力はアナログ21ピンおよび15ピンです。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz 24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥80,000

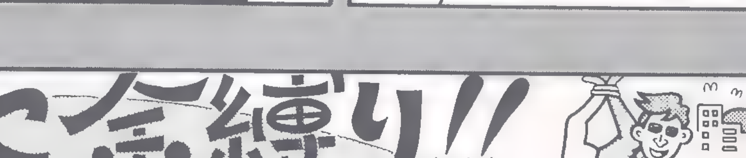
P・Cメイト

PCエンジンのエクストラバスにつなぐだけで鮮明なRGB映像が楽しめます。RGB回路にパワーアンプを搭載したことによって従来のRGB改造のような画面の暗さを解消しました。JAMMAハーネスでコントロールBOXに接続してプレイします。
取り付け・取り外しもワンタッチでOK!
限定発売です。(CDロムには対応しません)
PCメイト¥20,000

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM8:00
日曜祝日休
※類似品にご注意ください。



めざせハイスコア!!

今年はカゼが大流行！ゲーセンのような人のいっぱいのところにいたあとは、うがいをするようにしよう。これで受験も大丈夫。今年はどのぐらいゲーマーが浪人になるかな？

ゲームランドアタック ☆=0(1)

宮城県仙台市城野区4−5−47 ☎(022)235−8794

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ(ザンギエフ)	1,690,700	カッパ「樽ミス」	1コインオール P×20
2	ストリートファイターII' ターボ(ケン)	1,474,400	九十九「樽ミス」	1コインオール P×23
3	ストリートファイターII' ターボ(リュウ)	1,452,700	九十九	1コインオール P×23
4	ストリートファイターII' ターボ(ダルシム)	1,264,400	九十九	1コインオール
5	ストリートファイターII' ターボ(ガイル)	1,257,000	九十九	1コインオール
6	ストリートファイターII' ターボ(サガット)	1,209,700	九十九	1コインオール
7	ストリートファイターII' ターボ(ブランカ)	1,190,300	九十九	1コインオール
8	ストリートファイターII' ターボ(春麗)	1,096,100	九十九	1コインオール
9	餓狼伝説2	707,700	R・R・R	アンディ
10	餓狼伝説2	714,500	R・R・R	ビッグベア

プレイランドファンタジア&バレンシア ☆=0(3)

秋田県本荘市出雲町岩渕下103ジョイフルシティ内 ☎(0184)24−5278

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII (趙雲)	1,347,100	捨丸〜っ!!	7面ボス
2	天地を喰らうII (張飛)	1,328,250	捨丸……。	7面ボス
3	天地を喰らうII (関羽)	2,560,700	DBZ	1コインALL
4	餓狼伝説2 (ジョー・東)	610,300	うちの子ネコもジョー・東	1コインALL
5	餓狼伝説2 (山田十兵衛)	635,500	儂の勝ちぢゃ。	1コインALL
6	餓狼伝説2 (チン・シンザン)	631,500	ウハウハ	1コインALL P×4
7	餓狼伝説2 (キム・カッファン)	457,800	いぬオトコ	1コインALL P×2
8	富士山バスター (芸者)	802,200	愛肉気	1コインALL
9	富士山バスター (ニンジャ)	765,400	Ⓐ	1コインALL
10	F/A 連(オート)	1,898,100	CB×	ALL ノーミス Mir−2000

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=0(1)

山形県米沢市中央1−14−12セントラルビル1F ☎(0238)21−1864

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII	2,479,600	STE	1コインALL 関羽使用
2	ストリートファイターII' ターボ	1,567,400	NOP−CPSⓜ	1コインALL P×12・爪×1
3	チャタンヤラクーシャンク	405,400	SYN	初級ALL DKO×1
4	餓狼伝説2 (不知火舞)	875,700	ZAÔ−HIR	ALL P×12
5	餓狼伝説2 (アンディボガード)	669,000	STE	1コインALL
6	コズモギャング ザ パズル	4,034,640	BOMB	cosmo95, LEVEL170
7	ぷよぷよ	324,121	G. Nama	1コインALL ブロック521
8	R−TYPE・LEO連	5,294,260	GIN	ノーミス 1コインALL
9	ドギューン!!連	3,199,840	ANAうめ用にBOMB	11−5
10	ファイナルスターフォース連	1,442,960	いか一休ⓨ	1コインALL

ファミリーランドカーニバル ☆=0(3)

福島県会津若松市中町3−53 ☎(0242)28−2227

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' (ザンギエフ)	1,520,000	とうとう更新されてしまった。	
2	ストリートファイターII' (ダルシム)	1,141,800	百万点を超えました、"ありがとう"といいたい	
3	ストリートファイターII' (ブランカ)	1,470,800	アレッサドロス・ジュン	
4	ストリートファイターII' (サガット)	1,385,000	サガット・オマエは弾平か?	
5	ストリートファイターII' (ケン)	1,658,000	ヒャーホーbyわたぶ	
6	ストリートファイターII' (リュウ)	1,589,000	byYSKZ	
7	コスモギャングス・ザ パズル(ノーマルモード)	503,316	COMが強いんです	コズモ704 レベル64
8	ドキューン!!	1,673,650	JiN	7面ボス
9	超時空要塞マクロス	7,003,200	SYやったぜ	2周目7面
10	ストリートファイターII' (バルログ)	1,091,900	必殺ドミノの舞	

JOYCOM'S ☆=0(5)

福島県いわき市平字白銀町1−4 ☎(0246)23−2965

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2 (アンディ・ボガード)	1,165,700	今月のかろでん2は参考記録ね!SIM−A	ALL 以下ノーマル設定
2	餓狼伝説2 (ビッグ・ベア)	107万ぐらい	性転換希望!女の子になりたい人	ALL 参考記録
3	餓狼伝説2 (テリー・ボガード)	932,600	DEUS−LI	ALL 入荷1ケ月遅れ
4	餓狼伝説2 (不知火・舞)	622,900	舞の御主人様♡氷室万寿	ALL 入荷1ケ月遅れ
5	餓狼伝説2 (チン・シンザン)	593,900	気雷砲でウハウハでしゅWHO	ALL 入荷1ケ月遅れ
6	R−TYPE LEO	5,422,700	実はビーナスが好き DEUS−YMT	ALL 残×4 連ナシ
7	ぷよぷよ	373,931	DEUS−LI	ALL 485
8	龍虎の拳	989,410	鈴木竜次	ALL RYO Ⓟ×15
9	スティールガンナー2	258,620	ブロンウィン大好き 氷室万寿	ALL 68.1%
10	富士山バスター (かっぱ)	1,337,000	女の子だってやるもん 須藤悦子様♡㊗	ALL P×22 D×7 打ち止め

ハイテクセガ青森&新町 ☆=0(11)

青森県青森市新町1−8−10 ☎(0177)34−3737

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	F/A	1,731,050	ORE氏元気かー!? 蛇²	ACM クリア 残3
2	F/A	1,600,100	おいらは、元気さっ!! 蛇²	GR・5 クリア 残2
3	F/A	1,570,200	でも単位が・・・蛇²	F−16 クリア 残2
4	F/A	1,526,850	連なし専用キャラ EMH−ATS札	F/A−18E クリア 残1
5	F/A	1,584,250	ここ1回100円ツライッス!!OAG² AH	F−117A 0蛇² クリア残2
6	戦斧デスアダーの復讐	偏差値777	あっという間の1年半	トリックス クリア
7	ファイティングファンタジー	所要タイム 07秒	店長スコアもこれが最後(?)	クリア
8	スーパーリアル麻雀PIII	8連荘	私は望まれて旅立ちます。W・A	
9	ぷよぷよ	226,020	YAS	9面
10	V.R.	3′20″18	コーン・フロスト	上級 M・T

プレイキャロット八戸店 ☆=0(4)

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44−4645

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2	605,900	H.T	ALL テリー
2	餓狼伝説2	791,600	OAG²−ORE邪	ALL Bベアー
3	餓狼伝説2	800,500	OAG²−ORE邪	ALL 十平衛
4	餓狼伝説2	549,800	OAG²−ORE邪	ホークまで キム
5	餓狼伝説2	522,700	帰省中の人NOR	ALL チン
6	餓狼伝説2	352,300	OAG²−ORE㊙	ビリーまで 舞使用
7	龍虎の拳	881,400	OAG²−ORE邪	ALL リョウ使用
8	コズモギャングザパズル	5,415,533	しんいち	エキスパート コズモ2072
9	F/A	1,714,750	OAG²−PON妖	ACM連なし ALL残2
10	F/A	1,252,650	OAG²−PON妖	A−10連なし 8面

ゲームコーナーロム ☆=0(2)

宮城県仙台市太白区向山2−2−17 ☎(022)262−9065

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	R−TYPE LEO	905,170	真・T2(GN'R)	6面
2	餓狼伝説2	380,100	エスパシ夫 悪²	ALL P×2 テリーボガード
3	ファイナルスターフォース	1,443,960	チンフイ君	ALL
4	スーパー上海	104,700	EDB	SNAKE
5	F1グランプリII	6′52″487	KAS	Aコース マンセル 34pts
6	餓狼伝説2	777,300	申請者不明	ALL キャラ不明
7	R−TYPE LEO	640,000	OMI	5面
8	スーパーハングオン(シットダウン)	6′49″07	M・HULOT	ALL シニア
9	ドギューン!!	12−8	Y.S.	ノーマルランク
10				

ゲームランドキンコンカン&ドリーム ☆=0(8)

宮城県仙台市若林区土樋45−3 ☎(022)268−9498

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII (関羽)	3,059,500	MAC ヨガ穴No.4 見習い	ALL
2	天地を喰らうII (趙雲)	2,597,000	MAC−ヨガ穴No.4−見習い	ALL
3	龍虎の拳 (RYO)	930,220	OAG ORE邪	ALL P×14
4	タンクフォース	1,979,700	MAC−ヨガ穴No.4−見習い	ALL 1up×5
5	ドギューン!!	エリア16−7	MS−飯星	1up×2 6517860
6	ファイナルラップ3	2′26″51	NIL−L	スペイン 1P
7	ファイナルラップ3	2′22″83	NIL−L	サンマリノ 1P
8				
9				
10				

プレイシティキャロット旭川店 ☆=0(15)

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)26−1043

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ	1,478,200	SHADOW	ケン ALL P×21
2	ストリートファイターII' ターボ	1,607,200	SHADOW	ザンギエフALL いっぱい ミス
3	ストリートファイターII' ターボ	1,244,400	X'Lim KDO/2	リュウ ALL
4	ストリートファイターII' ターボ	1,258,600	D・S	春麗 ALL
5	ストリートファイターII' ターボ	1,236,000	D・S	バルログ ALL
6	ストリートファイターII' ターボ	1,241,700	D・S	サガット ALL
7	餓狼伝説2	1,123,000	SHADOW	ビッグ・ベア ALL
8	餓狼伝説2	796,400	HOUND DOG	テリーボガード ALL
9	R−TYPE LEO	3,224,920	プレッシャー負け EMH−ATS 札	残×2 ALL
10	スーパー上海	80,300	松田聖子	クエスト ALL

ゲームプラザヴィクトリア ☆=1(11)

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII (関羽)連㊎	3,219,000	あつし	ALL 残0
2	天地を喰らうII (黄忠)連㊎	1,852,600	QS−リキさま!!R	7面ボス
3	天地を喰らうII (張飛)連㊎	2,612,500	あつし	ALL 残0
4	天地を喰らうII (魏延)連㊎	2,269,100	あつし	9面ボス
5	餓狼伝説2 (アンディ)	1,059,800	QS−リキさま!!R	ALL P×18
6	餓狼伝説2 (テリー)	1,056,800	HU−FE−DMRDE	ALL P×17
7	餓狼伝説2 (キム)	810,100	HU−FE−DMRDE	ALL P×11
8	餓狼伝説2 (山田)	362,600	じじい愛好者	11人目
9	餓狼伝説2 (不知火)	598,300	HU−FE−DMRDE	ALL P×8
10	ドギューン!!連	5,271,110	HU FE−DMRDE	14−8

ファミリーランドピノキオ ☆=0(2)

北海道札幌市北35条西10丁目 ☎(011)737−9215

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII	1,031,100	らんすろっと君だよ うひょ〜〜	カンウ
2	アンダーカバーコップス	7,023,040	らんすろっとだよ〜ん うきゃ BY、今野	ザン
3	R−TYPE LEO	5,125,840	上野由比復活希望 EMH−ATS 札	ALL
4	ファイナルスターフォース	1,631,740	黒沢佳子復活希望! EMH−ATS 札	ALL
5	ぷよぷよ	70,555	僕よりも背の小さな君に人波で離れない様に	やさしい ALL
6	ぷよぷよ	237,979	肩を抱き寄せる 僕より小さな君の手に	ふつう ラスト
7	ぷよぷよ	171,388	軽くKissして一緒の夢を見よう。	むずい ラスト
8	ダイエットGo!Go!	1,642,611	誕生日にはカードに僕の名前だけ書いて	
9	ぷよぷよ		君に花束を送るよ。だけど僕の誕生日には	やさしい ボタン無しALL
10	ぷよぷよ		二人で乾杯しようよ 約束さ 魔法使い山田	対戦プレイも ちょっと上手

NTK 2店合同 ☆=0(17)

北海道裏庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ	976,600	安島くん	リュウ ALL
2	ストリートファイターII' ターボ	722,700	かっこいい今井君(うそ)	E本田 12人目
3	ストリートファイターII' ターボ	871,100	伸介	ブランカ ALL
4	ストリートファイターII' ターボ	857,900	アッシー牛ノ助	Mバイソン12人目
5	ストリートファイターII' ターボ	910,100	INU−大黒	サガット 12人目
6	餓狼伝説2	886,000	HU FE−DMRDE	テリー ALL
7	餓狼伝説2	347,900	えっちな今井君(ホント)	アンディ 9人目
8	餓狼伝説2	500,700	変人今井君(不明?)	チン・シンザン 10人目
9	コズモギャングザパズル	2,863,700 (ノーマル)	荒ハゲ!	L.211 コズモ2821
10	R−TYPE LEO	5,305,420	HIDE−西本英樹	ノーマル ノーミスALL

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆＝0（3）
埼玉県所沢市緑町1－3 ☎(0429)25－1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳	696，370	CAT	
2	アラビアンマジック	21，999	COZZET	連あり シンドバット
3	天地を喰らうII	2，650，850	安藤鉄男	張燕 連あり
4	天地を喰らうII	2，697，950	笠原猛	関羽 連あり
5	R－TYPE LEO	5，171，520	高橋	連あり
6	餓狼伝説2	436，300	三浦健吾	アンディボガード
7	餓狼伝説2	458，200	モンモン	ビッグベア
8	フィグゼイト	3，109，120	BOY	アガーサ
9	富士山バスター	804，600	さぶ川村	さぶ
10	富士山バスター	712，000	CAT	芸者

八千代プレイランドカーニバル ☆＝4（40）
千葉県八千代市八千代台東1－6－17 ☎(0474)85－2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2（キム・カッファン ㉂付き）	1，388，300	声社破壊．権兵衛M	ALL Ⓟ×21 Ⓓ×
2	餓狼伝説2（チン・シンザン ㉂付き）	1，352，900	食べる前に死ね！B－SATSUMA 我©	ALL Ⓟ×21 Ⓓ×5
3	餓狼伝説2（不知火舞 ㉂付き）	1，017，400	100メガショーック 木野 J RA	ALL Ⓟ×15
4	V．R．（ツインタイノ・ビギナー）	2′32″31	才能ある奴ぁ皆若い 鳥尻一成考や㊙	マニュアル 最速37″62
5	V．R．（ツインタイプ・ミディアム）	2′34″12	C．W．ニコル㊙（捕鯨反対デース!）	マニュアル 最速37″75
6	V．R．（ツインタイフ・エキスパート）	3′16″59	SKK	マニュアル 最速48″40
7	コズモギャング・ザ・パズル（エキスパートスタート）	5，585，045	大山に1つ獲得さこの でし K．K．KEI	LV286 コズモ2535
8	ザ・グレイト ラグタイムショー	1，822，910	ただのマグレ Ⓑ 遊びです	2－3 ㉂付き
9	ソニックウイングス（F－14 ㉂付き）	1，591，500	FCM㊙ 北の便所いらね～!	ALL サル・衛星
10	デスブレイド（ファイター・㉂なし）	1，081，850	REC－TOKKO（松山 千春）	ALL Ⓟ×6

ハイテクセガ高崎 ☆＝8（169）
群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25－1972

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター ターボ（E本田 ㉂付き）	1，526，800	ESSAY㊙新命明	ALL 33本 爪×1
2	ストリートファイターターボ（春麗 ㉂付き）	1，509，200	ブラウン管爆破!!「浦和和良殺す」㊙ASH	ALL ターボ3日 33本 爪×2
3	富士山バスター（歌舞伎 ㉂付き）	1，176，400	ESSAY－ABN㊙	ALL Ⓟ×18 Ⓓ×2
4	天地を喰らうII（関羽 ㉂付き）	2，603，400	Justy－零々	ALL 残0
5	ぷよぷよ	354，903	ESSAY－ABN㊙	ALL
6	デザートブレイカー（董幻蔵 ㉂付き）	912，030	「買います」月刊殺人創刊号 3億円にてⒺ 新命明	ALL 切り抜き不可 美品希望
7	ワールドヒーローズ（ジャンヌ ㉂付き）	2，364，000	月刊殺人編集部優秀成功「8人殺しました」ⒺABN	ALL 月刊殺人 3月号4ページ参照
8	ワールドヒーローズ（J．カーン ㉂付き）	1，919，000	PST－JUN㊙	ALL
9	ワールドヒーローズ（ラスプーチン ㉂付き）	2，486，000	「売ります」原田和幸17歳 3000円にて㊙－㊙	ALL 消費税込み ※返品不可
10	大バーゲンセール開催（トレード歓迎）	原田和幸	特急ゲーメスト購入後まず 対戦のページを開きます	当店常連に悪影響の為売ります。

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆＝0（16）
東京都豊島区東池袋3－1－4 サンシャインシティ文化館B1 ☎(03)3983－0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	SDガンダムネオバトリング	503，500	つぼい	アレックス使用 4－4 連なし
2	R－TYPE LEO	5，151，540	EPIC	ALLクリア 連なし
3	ガンネイル	1，022，100	つぼい	連なし
4	餓狼伝説2	951，100	C・K	テリーボガード使用
5	ぷよぷよ	405，662	KAM	ブロック532 ステージ13
6	ドギューン!!	2，208，220（エリア）7－9	UCC	連なし
7	ソルダム（ソルダムモード）	10，000，000＋α（ライン）268	DAB・S	レベル114
8	コズモギャングザ・パズル	9，999，999（コズモ）6266	PAL	レベル558
9	ストリートファイターII' ターボ	1，650，200	丹下段平	ALLクリア ザガット
10	ストリートファイターII' ターボ	884，700	SCR－丈	ALLクリア バイソン

ゲームin DAIEI ☆＝1（7）
千葉県市川市南八幡4－1－7 駅南ビルB1 ☎(0473)76－9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンネイル（連なし）	22，066，700	星ぼえ夢	STAGE 8
2	コズモギャングザ パズル	2，886，099	雅浅葱	レベル156 コズモ760
3	SDガンダムネオバトリング	1，267，200	FHH	8－5 EXSガンダム
4	SDガンダムネオバトリング	1，039，000	FHH	7－6 ガンダムMKII
5	F/A（6WAY 連付き）	2，021，400	アンドゥ(にせ)1号	ALL JA－37
6	バレル	148，470	狼炎狼牙	STAGE 4
7	クイズ殿様すくらんぶる	820，800	ブラック魔王	ALL 100％
8	ぷよぷよ	103，972	雅浅葱	STAGE 6 ブロック297
9	ザ・グレート・ラグタイムショー	記録募集中		
10				

モンテカルロ ☆＝1（10）
群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23－2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ（リュウ）	1，396，600	魔B党－DICK	ALL つめ×1
2	ストリートファイターII' ターボ（本田）	1，124，900	うれしいハイスコア真生SSS GAI	ALL 爪×0
3	ストリートファイターII' ターボ（ブランカ）	1，407，700	魔B党－ⒽARU	ALL P×19 爪×2
4	餓狼伝説2（テリー・ボガード）	1，280，300	魔B党－DICK	クラウザー負け P×22かっこ悪
5	餓狼伝説2（アンディ・ボガード）	1，302，200	魔B党－ⒽARU	ALL P×20 D×5
6	ザ・グレイト・ラグタイム・ショー	3，714，500	魔B党－PKO	2－5 自衛官募集!!
7	コズモ・ギャング・ザ・パズル	4，583，144	魔B党 NDA	エキスパート L191
8	天地を喰らうII（張飛）	2，780，150	超サイヤ人	ALL
9	天地を喰らうII（趙雲）	2，903，050	超サイヤ人	ALL
10	天地を喰らうII（黄忠）	2，408，000	超サイヤ人	8面ボス ムカ～

池袋プレイランドラスベガス ☆＝2（14）
東京都豊島区西池袋1－22－4 ☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンネイル（連なし）	6，592，700	C&P－ILMみ	1コイン ALL あと2500万
2	ストリートファイターII' ターボ	1，199，700	1番乗り!DAB．S	1コイン ALL 春麗
3	ストリートファイターII' ターボ	1，603，400	DAB．S あと10万	1コイン ALL ザンギエフ
4	ストリートファイターII' ターボ	1，417，800	知らん分からん	1コイン ALL ザガット
5	餓狼伝説2	811，100	RYU・S・A	1コイン ALL アンディ
6	ぷよぷよ	738，039	T・しばた	1コイン ALL ブ637
7	コズモギャングズザ パズル	9，999，999	FLAP－総帥ANP	コイン EXP～ コズモ 5517
8	SDガンダム ネオバトリング（連なし）	999，900	カンストじゃないよ DAB．S	1コイン 6－5 アレックス
9	R－TYPE LEO（連なし）	5，293，770	LAY・A・WAY	1コイン ALL ノーミス
10	V．R．（ツインタイプ）	2′36″68	DEF（．3:00越えやっと来た）	ビギナー 4周 BL38″75

プレイランドスカイシアター ☆＝8（98）
埼玉県深谷市西島町2－20－25 ☎(0485)73－8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2（テリー・ボガード）㉂	1，503，900	チンBUG戻の物語 ∴KJT－魔王Wキ	ALL ⓅALL
2	餓狼伝説2（ジョー・東）㉂	1，409，000	第一部完結記念♡♡♡ PST－JUN㊙	ALL Ⓟ×22 ユニフォームは緑
3	餓狼伝説2（キム・カッファン）㉂	1，459，900	リーダーは私よ! PST－USA子	ALL ⓅALL
4	餓狼伝説2（山田十平衛）㉂	1，381，200	TUG	ALL Ⓟ×21
5	餓狼伝説2（チン・シンザン）㉂	1，486，700	喜多向江さんと羽鳥安美さんのファン!! 桜	ALL ⓅALL
6	餓狼伝説2（不知火 舞）㉂	1，462，800	オマエまで ねるな PST－KLSx	ALL Ⓟ×23
7	ぷよぷよ	365，302	コトブキの店員BOX くん初登場!! Z．	ALL BLOCK441
8	コズモギャングザ パズル	7，476，445	もっと腕を磨いて． PST－EPTｪﾋ	Co＝3823 LV＝380
9	ワールドヒーローズ（J・カーン）㉂	2，033，700	全国の皆さんPSTの略はもうわかったよね	ALL D×3 ・13文字だよ
10	ストリートファイターII' ターボ	スコア募集中!	しかし当店のターボは 全台、通信対戦台!	出せねーシクシク...by㊙

プレイシティキャロット二荒店 ☆＝0（7）
栃木県宇都宮市二荒町9－4 渋田ビル1F ☎(0286)34－0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2（ジョー）	940，900	ふなし超つら PST－JUN	ALL
2	餓狼伝説2（テリー）	1，370，600	銀の真昏錬金術会 "バーンナッカーSPT"	ALL
3	餓狼伝説2（舞）	1，300，800	PST－KLS㊙	ALL
4	餓狼伝説2（キム）	1，285，800	SANKOUKIROKU	ALL
5	餓狼伝説2（チン）	893，000	あまりやってません NOR	ALL
6	天地を喰らうII（趙雲）	1，730，800	PST－㊙虎PEROくん	R－8
7	天地を喰らうII（張飛）	1，415，150	秀ちゃん	R－7
8	ワールドヒーローズ（J．カーン）	1，853，700	高田馬場の サラリーマン	ALL
9	R－TYPE LEO	2，255，970	死にすぎおばたくん	ALL
10	戦斧デスアダーの復讐（トリックス）	偏差値800	ホーション1個 とりそこね	

ノーベル＆ヒノーズ下井草店 ☆＝16（232）
東京都千代田区神田神保町2－14－4 ☎(03)3262－2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スターブレード（連付）	2，325，300	留年・家出・退学予定TYR 慶応－J00	ノーマルALL
2	ドギューン!!（連付）	エリア24－6 13，520，080	"しぶい人"本領発揮FREEZIN'	ノーマル
3	F/A（GR．5．連ナシ）	2，060，500	Mr．ま さしは二人いた!まらさし1号	ノーマルALL
4	F/A（GR．5．連ナシ）	2，058，000	新製品ほとんど入らずMr．ま さし君1号	ノーマルALL
5	F/A（JA－37．連ナシ）	2，061，000	ロケはいるけど． Mr． らさし君1号	ノーマルALL
6	F/A（ACM．連ナシ）	2，060，500	2号よ、早くあれやりに来い。1号より	ノーマルALL
7	グリッドシーカー（BOMBER）	1，872，760	飛行機と地形の比率がめちゃくちゃ。	ノーマルALL 連付
8	グリッドシーカー（ATTACKHELI）	1，498，420	こんな物ゲームじゃね－．GMC－らしあめ	ノーマルALL 連付
9	グリッドシーカー（FIGHTER）	1，639，880	一ケ月で消えない事を祈る。TYP－J00	ノーマルALL 連付
10	ウォリアーブレード（ラスタン。㉂付）	474，590	AKM－YZY	ノーマルALL リング×2

ガリバー熊谷店 ☆＝0（3）
埼玉県熊谷市筑波2－49－8 フォーラム秋山ビル1F・B1 ☎(0485)26－7277

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2（山田十平衛）	1，365，500	猫フーチンは語る スパリン攻撃は強	ALL P×21
2	餓狼伝説2（キム・カッファン）	1，352，500	陳 雄山	ALL P×20
3	餓狼伝説2（ビッグ・ベア）	1，332，200	十平衛は四天王だ マイケル 岡崎	ALL P×21
4	餓狼伝説2（不知火 舞）	1，229，400	ロケット ひろみ（スパリン最悪）	ALL P×18
5	天地を喰らうII（趙 雲）	3，205，450	歌舞伎マン あつし（謎の40万で一休）	ALL
6	天地を喰らうII（魏 延）	3，024，250	歌舞伎男 あつし	ALL
7	天地を喰らうII（黄 忠）	2，083，250	EDOっ子忍者 佐々木	1クレ8面ボス
8	ぷよぷよ	344，900	KAT	ALL BL 535
9	F/A（ACM）	1，663，600	やあむブータロー（休講テストで納得）	ALL シールド残2
10	ダイノレックス	2，196，800	1日ニュータイプ使用（もう二度と出ない）	ALL P×8 スティギモロク

今市ゲームセンター ☆＝0（6）
栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21－1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ（ケン）	1，651，400	SHT－TMC HAK	1コインALL P×23爪×3
2	ストリートファイターII' ターボ（ガイル）	1，473，400	SHT－MTA－MERⓊ	1コインALL P×21爪×3
3	ストリートファイターII' ターボ（リュウ）	1，479，700	SHT－MTA－MERⓊ	1コインALL P×22爪×3
4	ストリートファイターII' ターボ（ザンギエフ）	1，412，100	SHT－TMC－HAK	1コインALL P×13 爪×1
5	ストリートファイターII' ターボ（バイソン）	1，080，900	SHT－MTA－MERⓊ	1コインALL P×14
6	天地を喰らうII（関羽）	2，056，500	SHT MTA－MERⓊ	1コイン RD9 P×2 爪×1
7	天地を喰らうII（魏延）	1，647，650	おしおきTime－MIE	RD・8 1コインP×4
8	天地を喰らうII（張飛）	1，539，250	SHT－MTA－MERⓊ	1コインRD・8 P×1
9	コズモギャング・ザ・パズル（エキスパート）	3，472，634	AMI－SS－YUK	LV139 コズモ527
10	餓狼伝説2（ビッグベア）	433，100	MARO	RD・12 1コイン P×3

君こそゲーメスト!

ストリートファイターII ダッシュターボ	リュウ	☆ 連1,648,800	SSC-VAP (ミラクル なんか見ねえ)	荏原ゲームコーナー (東京)
	E・本田	☆ 連1,526,800	ESSAY㊙新命明	ハイテクセガ高崎 (群馬)
	ブランカ	☆ 1,591,500	HIZ-ASM	個人申請ハーフタイム (兵庫)
	ガイル	☆ 連1,554,900	AXIOM-DEN怒 (敗北王)	プレイシティNASA杉本町店 (大阪)
	ケン	☆ 連1,660,300	SSC-VAP (ミラクル なんて見ねえ)	荏原ゲームコーナー (東京)
	春麗	☆ 連1,570,400	G. F. A. 京城屋	個人申請GAME'S Will (京都)
	ザンギエフ	☆ 連1,810,900	INΣーヅガ夫	個人申請GAME'S Will (京都)
	ダルシム	連1,508,700	進藤さんを洗脳? WGFC-HRK	ホワイトハウス箱崎店 (福岡)
	M・バイソン	☆ 連1,475,000	くにえくにへかえれ! by循	荏原ゲームコーナー (東京)
	バルログ	☆ 1,375,100	春麗とワルキューレの ど♡れ♡い♡YUZ君	タウンスポットプレイランド (大阪)
	サガット	☆ 1,755,700	K・I	チャレンジバンバン (愛媛)
	ベガ	連1,493,700	AXIOM-DEN怒 (敗北王)	プレイシティNASA杉本町店 (大阪)
ガンネイル	連付き	☆ 33,715,500	CYCLONE-R. T	チャレンジャー関大前 (大阪)
	連なし	☆ 7,049,400	目指せ2000万! DEVICE-SEI	個人申請TVスポットポテト (大阪)
エクスバニア		☆ 74	隠し部屋?何それ HST-㊇SPT	荏原ゲームコーナー (東京)
ダイノレックス		☆ 2,734,800	ぱるとりっ君㊎	タイトーイン002スタジアム (大阪)
リーサルエンフォーサーズ	トレーニングモード	3,589	TERRORIZER㊟	個人申請プレイシティキャロット巣鴨店 (東京)
ザ・グレイトラグタイムショー		3,714,500 2-5	魔B党-PKO	モンテカルロ (群馬)
クイズF1 1・2フィニッシュ		2,985,350	G. M. C. みやさん	モンキーハウス本館 (福岡)
クイズ激烈スクランブル		942,100	ブラック魔王	個人申請スペースパニック (千葉)
得点王		ALLクリア	全国3店の皆様	
餓狼伝説2	山田十平衛	☆ 必1,480,500	ⓉG. F. A. -BAD	キャッスル&YOU² (東京)
	チン・シンザン	☆ 必1,486,700	喜多尚江さんと羽崎安美さんのファン!! ㊕	プレイランドスカイシアター (埼玉)
	アンディ・ボガード	☆ 必1,453,600	アンディは東北ミヤギそっくり。㊇POW様	荏原ゲームコーナー (東京)
	ビッグ・ベア	☆ 1,383,400	リコーのザンギ	タイトーイン002スタジアム (大阪)
	テリー・ボガード	☆ 1,505,200	HYAKU-PROFESSOR	
	不知火舞	☆ 必1,493,200	ゆみみ今度こそ 発売けってーキネン神STR	荏原ゲームコーナー (東京)
	ジョー・ヒガシ	☆ 必1,409,000	第一部完結記念♡♡♡ PST-JUN㊟	プレイランドスカイシアター (埼玉)
	キム・カッファン	☆ 必1,459,900	リーダーは私よ! PST-USA子	
R-TYPE LEO	連付き	5,790,170	G. F. A. 京城屋	個人申請GAME'S Will (京都)
	連なし	☆ 5,711,760	G. F. A. -GOL屋㊟	個人申請GAME'S Will (京都)
コズモギャング・ザ・パズル	最小コズモ	3,510 ☆右+Aボタン付き	ABE君ありがとう G. F. A. -TEM㊙	ゲームセンターコパIII (神奈川)
SDガンダムネオバトリング	連付き	1,480,000	CYCLEONE-HURRICANE	タイトーイン002スタジアム (大阪)
	連なし	☆ 1,464,200	H. Y (KIWさんには、勝てまへ〜ん!!)	遊ingポイントセオラ (滋賀)
チャタンヤラクーシャンク	白帯	807,200	ヤダモンはスモウに弱い! 神STRのなげき	荏原ゲームコーナー (東京)
F-1グランプリパートII	Bコース	6′31″683	G. M. C. みやさん	モンキーハウス本館 (福岡)
	Cコース	7′48″377		
	Dコース	7′46″205		
ぷよぷよ		☆ 1,072,659	INΣ-UYK	個人申請GAME'S Will (京都)
メジャータイトル2	アメリカンコース	−21	Mr. 高泊の板さん	アメニティスペースOZ (山口)

その1

今月の目玉は何といってもストIIダッシュターボ。ダッシュで永パに泣いたハイスコアラーは、ターボの集計開始を心待ちにしていたことでしょう。連射別にはせず、キャラ別のみで集計していきます。ザンギエフだけは抜きん出てスコアが高いのは、スクリューの得点がなぜか通常時6千点、KO時2千点になったため。バグだなこりゃ。

次はガンネイル。敵の攻撃をわざとくらわないと、点数が稼げないという異色ゲーム。ハイスコアを狙うためには実に過酷な条件でプレイしなければなりません。連射別で相当差がでました。

エクスバニアは敵を倒した総数で勝負。隠し部屋の秘密も解明されつつあり、スコアに影響していくかが見もの。

ダイノレックスは6キャラまとめての集計です。むう…、なぞのゲーム。

リーサルエンフォーサーズは、レベルモードが永パのため、トレーニングモードのみ集計します。

ザ・グレイトラグタイムショーは、ランクをいかに上げないように進むかがポイント。

F-1・2フィニッシュと激烈スクランブルのクイズ2機種は、スコア争いとしては今一つ盛り上がらず。激烈スクランブルはとことんクイズモードのみの集計です。

荏原ゲームコーナー ☆=14(249)

東京都品川区旗の台3−12−3 荏原会館 ☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ(リュウ連)	1,648,800	SSC−VAP(ミラクル なんか見ねえ)	オール㊇ つめ3 35本
2	ストリートファイターII' ターボ(ケン連)	1,660,300	SSC−VAP(ミラクル☆なんて見ねえ)	オール㊇ つめ3 36本
3	ストリートファイターII' ターボ(M・バイソン連)	1,475,000	くにえくにへかえれ! by循	ガイルおちつめ2 35本
4	ストリートファイターII' ターボ(ザンギエフ連)	1,579,900	来月200万(予定) by荏原ザン㊎	ALL
5	餓狼伝説2 (アンデイ連必)	1,453,600	アンディは東北ミヤギそっくり ㊇POW様	ALL 2万×1おち
6	餓狼伝説2 (不知火 舞連必)	1,493,200	ゆみみ今度こそ発売けってーキネン神STR	ALLパ 今度こそ本当だよね?
7	エクスバニア	74	隠し部屋?何それ HST−おSPT	ALL 82°。 up×3
8	チャタンヤラクーシャンク (白帯)	807,200	ヤダモンはスモウに弱い!神STRのなげき	ALL
9	スーパー上海 (プロ)	162,400	巨大鳥から村雨ぬすむ。Jターン命!元MKZ	ALL
10	スーパー上海 (パラダイス)	270,400	用心棒からむら雲ふんどる!ECC元MKZ	ALL

キャッスル&YOU² ☆=5(269)

東京都町田市原町田6−14−8 ☎(0427)28−8693

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2 (山田十平衛連必)	1,480,500	ⓉG. F. A−BAD	ALL 全機種ノーマル設定
2	餓狼伝説2 (テリー・ボガード連必)	937,300	Mr.しおしお君	ALL
3	餓狼伝説2 (チン・シンザン連必)	997,800	LE−フェラ夫	ALL
4	ガンバスター	3,129,900	かまし	ALL スパーク使用
5	ウォリアーブレード (ラスタン必)	489,430	AKM−YZY	ALL
6	ウォリアーブレード (ソフィア必)	472,100	Mr.しおしお君	ALL
7	ドギューン!!連	2周目6面	JAG−WOP	ドハマリ ブヒー
8	ドラゴンガン2P	3,124,820	RVS−FIN& PC−MUR	ALL
9	達人王	1,406,520	ARI	2周目1面
10	モータルコンバット	3,797,000	キャサ㊄	1面 サブゼロ使用

カジノカーニバル ☆=0(14)

東京都立川市柴崎町3−2−16 ☎(0425)22−2909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2	1,335,500	SEP−FECT−TE	アンディ ALL
2	ストリートファイターII' ターボ	641,200	CCB真子ちゃんココ8	ホンダ使用
3	ストリートファイターII' ターボ	760,800	CCB真子ちゃんココ8	ザンギエフ使用
4	R−TYPE LEO	5,363,520	トラキーヨトラキーヨジャラキーヨ	連なし
5	ダイエットGOGO	3,175,400	真己ちゃんが真子ちゃんになってしまった	
6	ストリートファイターII' ターボ	643,500	セイ㋟カップサッカー	ガイル使用
7	ストリートファイターII' ターボ	951,400	フォース イズミ君元気!!	バルログ使用
8	ストリートファイターII ターボ	765,700	タイカーエイツ!!	サガット使用
9	クレイジークライマー	597,000	スーパーウィダー	3−4
10	コスモギャングザパズル	3,971,805	サイトウコウイチ ゲームインプリンス	EXモードレベル171 シズオカ

ゲームセンターUFO 4店集計 ☆=3(93)

東京都町田市旭町1−7−5 ☎(0427)29−5603

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2 (ジョー・東)	836,500	[illegible] る男セーラー福島㊟	ALL 2×10 8×1 10×1
2	餓狼伝説2 (キム・カッファン)	1,304,400	うめちゃーこぶちゃーけんまいちゃーBT夫	ALL P−12、1、2、2
3	餓狼伝説2 (不知火 舞)	590,100	今度は等身大POPボードに穴かあくCAT	ALL
4	ブランディア (ジュレーン連付)	11,960	「ようこ」全話LD遂に発売!買うしかD.ELF	ALL 残×0 D×7 勝×6
5	U.S.クラシック	−17	敵も5人に!D.D.G.とはいったい何ぞや?㊖	アランぶっ殺ス!
6	天地を喰らうII (関羽・連必付)	2,936,050	死んでも死んでも死んでいる…スレイヴ段平	ALL
7	F/A(YF−23A連)	900,650	毎週月〜金曜日、朝6時10分からbyみかん	1cR−7 実は田 洋
8	F/A (GR・5連付)	999,750	フィーフォール連チャン8回野郎みかん性人	1cR−7 もう一回♡とお♡
9	F/A (F−117A連付)	512,650	姓は凶独名は林丸!痴裸抜以改メ凡人鈴木君	1cR−4
10	F/A連付	1P ACM 2P F−16 1,262,200	再結成!奥さまうっとり♡ブラザース㊕&㊕	1cR−8 2Pプレイ

ゲームプラザニューヨーク ☆=0(3)

神奈川県鎌倉市大船1−22−26大船会館2F ☎(0467)44−0027

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうI (関羽)	1,778,400	ECM−ZENJI	R 8
2	天地を喰らうII (趙雲)	1,492,220	RK2−さんたくろーす	R−8
3	天地を喰らうII (魏延)	1,367,450	ECM−ZENJI	R−8
4	コスモギャングザパズル (EXPERT)	9,999,999+α	作戦成功か? ARG−T.A㊎	L−466 全消しあり 5002
5	コズモギャングザパズル (EASY)	2,860,676	chun!?	L−210
6	餓狼伝説2 (チン・シンザン)	1,225,900	SSC−VAP	ALL
7	餓狼伝説2 (ビッグベア)	1,077,400	SSC−VAP	ALL
8	餓狼伝説2 (山田十兵衛)	946,000	ECM−ZENJI	ALL
9	龍虎の拳 (リョウ)	1,010,840	ECM−ZENJI	ALL P×15
10	F/A(空地連付) (5WAVE)	1,712,150	EPISTEMER	ALL 1ミス F−16AFT1

ガレージキャロットたまプラーザ店 ☆=0(7)

神奈川県横浜市緑区美しが丘1−5−8 ☎(045)903−4056

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ガンネイル	3,405,100	バキケファロサウルス	8面 以下全ゲーム標準設定
2	餓狼伝説2	457,900	スーパーサイヤ人 ガンダム坊	12人目 ジョー
3	R−TYPE LEO	433,300	石丸電機のハハ㊟	4面
4	ダイノレックス	730,200	爆烈究極王級	13日目 バキケファロザウルス
5	クイズF1 1・2 フィニッシュ	39,300	ドッチゴール㊎	第2戦
6	天地を喰らうII	788,800	やめてんじゃねえよ、帰ってこいよ〜㊟	5面 関羽
7	ストリートファイターII' ターボ	211,500	忠実屋の駐車場の入口を壊そうとした男㊟	ケン 4人目
8	ストリートファイターII' ターボ	194,000	駐車場おやじ談「なんてひでえ事しやがる」	サガット 6人目
9				
10				

ゲームセンターコパIII ☆=2(9)

神奈川県秦野市南矢名62−42 ☎(0463)78−0610

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ガンネイル (1P・連)	5,690,600	DES−あすたると!?	ALL ノーマル設定
2	天地を喰らうII (関羽・連)	3,043,250	N.ABE	ALL 残×0 ノーマル設定
3	SDガンダムネオバトリング (1P)	1,365,500	G・F・A−MST	ALL ノーマル F 90使用
4	餓狼伝説2 (山田十兵衛)	1,471,300	GMC−GFA−やちょ	ALL ノーマル設定
5	コズモギャングザパズル (右+A付)	9,999,999+α	G・F・A−TEM㊙	レベル357 エキスパート
6	コズモギャングザパズル (右+A付)	コズモ3,510で達成	ABE君ありがとう G・F・A−TEM㊙	L−357 カンスト時
7	V.R. (ビギナー)	2′34″87	HNR−親父	ALL ノーマル ツインタイプ
8	V.R. (ミディアム)	2′36″43	HNR−親父	ALL ノーマル ツインタイプ
9	V.R. (エキスパート)	3′18″90	HNR−親父	ALL ノーマル ツインタイプ
10	ワールドヒーローズ (ブロッケン・連)	2,166,300	㊊ちゃん	ALL ノーマル P×13 D×4

オレンジハットとなみ店
富山県砺波市新又147－1　☎(0753)39－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンネイル	877700点酉変半田	ゲームをするとゆう行為はまだ社会認知の	まうなど等我々が未だ確実に処理出
2	餓狼伝説 2	28人抜滝田	度合いか低いと言わざるを得ません例えばナ	来ると思われていた諸々事それ等総
3	ストリートファイターII'ターボ	92人抜小沼Newシロー	ンパした女の子をゲーセンに連れてこう…な	てを分らなくしてしまったそれと毎
4	SDガンダムネオバトリング	480800点大浦	んてゆうものなら「も…元成さん貴方ゲーマ	日顔をつき合わせて生きてゆかねば
5	「貴様昨日俺の女「ただの日常会話	と何なしていた?」だよ」	ーだったのね!?」とゆう驚愕の声と共にせっ	ならなくなった訳です我々はどうす
6	「嘘をつけ!これみろ俺が許さん。	以上あいつに近づいて」「いい加減に	かく楽しい夜をすごそうと思ったペアに逃げ	れは良いのでしょう?健忘田村に聞
7	しろよ、御前のはもうガマンならん	その嫉妬深いのに」「やるのか?」	られてしまうとゆー事は当然てすし未来ある	いてもその答は返って来ませんこの
8	「やめて!ゲーマんてないの、同じ	一同志が争う事なゲーマー	青年から「早瀬さん俺昨日、I原とケンカする	セミではそれぞれの思考様式を確立
9	じゃない!」……一由先輩…「フッ	その頃T山では!若いな。」	夢見たんだぜ!(新城)。」とその人間の行動を決	する形で授業をしてゆきたいと思い
10	嘉納…「某北九州なったん?」半田	君ひとみちゃんどー…「刑事物語っす!」	定ずけてしまう様な大きな影響力を与えてし	ます。文責GHQ誰かマス目下さい

夢空間ファンタジー　☆＝0(3)
長野県茅野市ちの丁田2732－1　☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ボンバーマンワールド	2,590,890	APO㋪	ALL残 5
2	コズモギャングザパズル	3,670,287	あすたろと!?	①1209㋙1473 エキスパート
3	コズモギャングザパズル	5,581,093	SUP	①1209㋙2264 エキスパート
4	F/A	1,300,050	HTL	8面GR－5 タコミス連発
5	F/A	1,636,100	HTL	ALLGR－5 ストレート
6	魔法警備隊ガンホーキ	1,163,400	SUP	
7	餓狼伝説 2	627,700	AXUS	テリー使用 ALL
8	餓狼伝説 2	1,109,900	SIL	ガウー 1coin 2周目3面
9				
10				

プレイスポット・サン　☆＝0(58)
神奈川県小田原市栄町1－14－57　☎(0465)23－3791

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンネイル(他店)	3,553,300	してるぞX2 お前のアレを知ってるぞー	ノーマルざまあ見ろTAK
2	天地を喰らうII(黄忠)	798,700	マイティーカーダー 経てを知る男ゾード男Ⓟ	PIAもっと精進しろ!
3	天地を喰らうII(チョウウン)	1コインALL!	ナベさん、あなたって人は…	BY メガドック最終回 風見談
4	ストリートファイターII'(ザンギエフ)	1,262,500	若手新人 その1 天才少年石黒君	ALL 超期待株!
5	ファイナルラップ3(シルバーストーン)注目!	2'16"66	デート中にDKOの話?お森王義者 田周二	お目あては…カ・フ・ダ♡
6	富士山バスター(忍者)	1,051,100	若手新人 その2 聖闘士I.M	ALL これも超期待株!
7	餓狼伝説(テリーボガード)	550,800	不純な動機でプレイを続ける男! PIA	何が目的なんだ、PIA'
8	ダイライアスII(他店・X ZONE)	3,168,250	困った時の大文野館! Dark Force H.H	ダラ!!熱烈希望!タイトーはやくっ
9	ワールドヒーローズ(ハンゾウ)	1,823,400	スーファミ記念スコアIS.T－7	ペロッとやって75万!俺ってうまい
10	ワールドヒーローズ(J・カーン)	1,652,300	ハッキリ言って、邪魔です!お前だよ「田」	○田＝○田 君さんBy よしお

ゲームインセガ高岡　☆＝0(4)
富山県高岡市末広町元畑50－1　☎(0766)24－5883

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デザートブレイカー	156,650	松戸栄友斎の姦女はタコおやじ byJ・J	3面ボス EASY設定
2	ブランディア	7,186	すべての言葉は下ネタに通ずる!NAT	ALL レッゼン
3	龍虎の拳	459,150	ロバート様～最高ッスー BAL	ALL ロバート
4	戦斧デスアダーの復讐	偏差値845	名倉	ALL リトル
5	ぷよぷよ	320,100	心が洗われるぅばよえ～んTIYO	ALL 4308 ふつうから始める
6	メタルブラック	532,350	吉野 英孝	ALL 連あり ノーマル?
7	アンダーカバーコップス	14,180,300	今だにこれやってんのおれだけBAL	ALL マット使用
8	アンダーカバーコップス	13,025,800	いまだにこれやってるのおれだけBAL	ALL ザン使用
9	アンダーカバーコップス	12,917,020	今だにこれやってるのおれだけBAL	ALL ローズ使用
10	第7回ストリートファイターII大会結果	[illegible]	優勝 海津くん 優勝 林 くん	みんな大会にどんどん来てね♡

プレイシティキャロット松本店　☆＝0(7)
長野県松本市中央1－3－7セントラルビルB1　☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'ターボ(リュウ)	1,398,300	Tiny－DIL	P×9 爪×1 ALL標準以下同
2	ストリートファイターII'ターボ(ケン)	1,417,900	Tiny－DIL	P×18 爪×1 力技の勝利
3	ストリートファイターII'ターボ(春麗)	1,401,900	RAI	P×19 爪×1 ベガ14秒・8秒
4	ストリートファイターII'ターボ(ザンギエフ)	1,383,200	ただちくん	P×7 爪×1
5	超時限竜ドラゴンガン	2,476,335	BCCCCCB－T・PAC	6面 標準 柏崎は寒いですね
6	天地を喰らうII(関羽)	2,779,750	KWR	ALL 標準 7ザコ8ボス2ミス
7	天地を喰らうII(趙雲)	3,260,900	T・PAC－Y.Y	ALL 標準
8	戦斧デスアダーの復讐(トリックス)	偏差値802	藤森宣和	ALL 標準 ノーミス
9	ワールドヒーローズ(ラス・フーチン)	1,891,400	MOT－F・Y	ALL 3回パのがし
10	メジャータイトル2(アメリカンコース)	－12	T多井	ALL初1コイン パワー野郎

ニュースター　☆＝0(1)
山梨県甲府市国母5－20－16　☎(0552)28－7570

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	V.R.	3'13"68	CNN	DXタイプ ビギナー
2	ストリートファイターII'ターボ	476,700	佐々木 正洋	1コインでベガで死す リュウ
3	ストリートファイターII'ターボ	421,000	佐々木 正洋	バルログに殺される ガイル
4	ストリートファイターII'ターボ	506,400	SOLITUDE	1コインALL ケン
5	天地を喰らうII	137,600	橋本 真也	3面ボス
6	餓狼伝説 2	498,600	菊地OK	1コインクリアー テリーボガード
7	餓狼伝説 2	477,400	HELLKENZO	1コインALL 東 丈
8	チャタンヤラクーシャンク	268,100	田中40cm	白帯12人抜き
9	R－TYPE LEO	861,500	甲岡唐子明太子健三	最終面でスン止ってスン止なし
10	ガンネイル	1,892,600	たなからぼたもち	STAGE－7 止なし

HI－TECHSEGA金沢店　☆＝0(42)
石川県金沢市片町1－3－9　☎(0762)21－9115

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII(関羽使用)㊙	2,869,400	つぎはセコIかしゃちょうよ	ALL 全台ノーマル設定
2	天地を喰らうII(趙雲使用)㊙	2,597,800	GOR－つぎはセコリかしゃちょう	ALL
3	天地を喰らうII(黄忠使用)㊙	2,657,500	日本豆の会 甘納豆RIK	R.9BOSS
4	ストリートファイターII'ターボ(春麗使用)	1,321,700	日本豆の会No4 K(やすらぎ組)	ALL
5	ストリートファイターII'ターボ(ダルシム使用)	1,175,100	日本豆の会甘なっとうRIK	ALL
6	ストリートファイターII'ターボ(バルログ使用)	1,237,800	日本豆の会No3 畑の牛肉	ALL 中学2年生
7	餓狼伝説2(ビッグ・ベア使用)	405,100	日本豆の会No4'K ニッキ水のみてえ～	ALL
8	V.R.(DXタイプ)	4'04"12	日本豆の会会長大豆じょ～じな	エキスパート 1ST
9	ぷよぷよ	288,418	横田ボワ夫	ALL ふつうスタート
10	ナイトストライカー(Sゾーン㊙)	92,701,880	すし(SKYのこってねー)	ALL オール

グリーンプレイランド
岐阜県高山市西之一色町2－180グリーンホテル内　☎(0557)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'ターボ	1,466,300	入荷後三日目のスコアなんて こんなもの	1c ALL リュウ
2	ストリートファイターII'ターボ	1,203,400	だいたい対戦ばっかでスコアをやる暇がない	1c ALL ケン
3	ストリートファイターII'ターボ	1,035,300	1ヶ月遅れだもんなあ はやく遅れをと	1c ALL サガット
4	ストリートファイターII'ターボ	1,013,100	りもどさなくちゃいけないぜ くっそー	1c ALL ザンギエフ
5	ストリートファイターII'ターボ	671,300	うちの店は へんなやつらばっかり でも	1c ALL バルログ
6	ストリートファイターII'ターボ	719,600	対戦は 普通よりはうまいよ(謙遜気味)	1c ALL ベガ
7	ストリートファイターII'ターボ	543,400	リュウに憧れる男(強いとは言わない)	1c ALL チュン・リー
8	ストリートファイターII'ターボ	400,900	極め手は 風林火山RYL	1c ALL ブランカ
9	ストリートファイターII'ターボ	1,104,100	受験生が多い我らが常連の一人 Y.K	1c ALL ガイル
10	エクス バニア	35,24,88%	バルログの投げ…なっとくいかんBAL	1c ALL 3P使用

西銀座ゲームプラザ　☆＝1(5)
山梨県甲府市中央1－12－43　☎(0552)32－5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'ターボ	1,795,800	T・M	ALL P×21(ザンギエフ)
2	ストリートファイターII'ターボ	1,561,900	Mr.K	ALL (ケン)
3	ストリートファイターII'ターボ	1,559,200	T・M	ALL P×23(リュウ)
4	ストリートファイターII'ターボ	1,434,800	T・M	ALL (サガット)
5	ストリートファイターII'ターボ	1,234,600	Mr.K	ベガ死(春麗)
6	ストリートファイターII'ターボ	1,189,000	Mr.K	ALL (ブランカ)
7	ストリートファイターII'ターボ	1,085,200	Mr.K	ベガ死(ガイル)
8	ストリートファイターII'ターボ	最高勝ちぬき人数27人	Mr.T まちぼう(私、まつわり)	まち² KEN使用 まつ男
9	餓狼伝説 2	980,600	FLAP MAD	ALL P×12(テリー)
10	得点王	1coinALL	やるためにうまれた男 R・M	ドイツ

ウィルトークTAITO金沢　☆＝0(14)
石川県金沢市片町1－4－11　☎(0762)62－9351

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	V.R.(ビギナー)	3'12"84	YAS	
2	V.R.(ミディアム)	3'14"18	L・D	
3	V.R.(エクスパート)	4'08"06	YAS	
4	ストリートファイターII'ターボ(RYU)	1,410,100	"ああスクルドさま" UNY	
5	ストリートファイターII'ターボ(KEN)	1,391,100	馬と書いてもりたと呼ぶ	
6	餓狼伝説 2 アンディ	771,200	DARKだく	
7	餓狼伝説 2 東丈	707,700	ヤバ夫	ラスボスで死
8	餓狼伝説 2 不知火舞	629,000	りょうこ	上に同じ
9	グリッドシーカー F－14	683,750	光っ!	
10	グリッドシーカー アパッチ	1,516,630	ユータロー	ALL

ゲームセンター101&遊
新潟県新潟市小針上山6－12　☎(025)233－3881

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII(1P)	2,504,800	岩ゴリ	ALL ㊙ 関羽
2	天地を喰らうII(1P)	2,445,050	岩ゴリ	ALL 魏延
3	天地を喰らうII(2P)	3,364,350	愛の・・・以下略!	ALL 張飛 ㊙ 関羽
4	コズモギャングザパズル(ノーマル)	1,711,583	あきらくんごくごくMS T－Iris	コズモ 1613 LV 129
5	コズモギャングザパズル(ハード)	1,992,958	ボンタイル㊙	コズモ 1368 LV 140
6	コズモギャングザパズル(エキスパート)100万×1	4,329,880	ボンタイル㊙	コズモ998 LV.75
7	ドギューン!!	17－9	FGK－TOM	2周目の7面
8	キャプテンアメリカ	2面	シーン2「ねらわれたまち」	キャプテンアメリカ
9	アンド ザ	3面	シーン3「しんかいからのちょうせんじょう」	メカタコ
10	アベンジャーズ	4面	シーン4「きょうだいレーザーほうをさがせ」	

アップル流通店
静岡県東千代田1－7－8　☎(054)263－9373

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	SDガンダムネオバトリング ㊙なし	657,700	WAD－GC－WISE A クリア予定?	ICノーマル1P 5 5F90使用
2	ターミネーターII(ピンボール)	179,445,680	キタノホマレの具主PII	1CS－J 2回 J－3回
3	F1グランプリ	8'12"141	さいごのしれんではまった男	1CALLロユーSP－40アゲ↓
4	餓狼伝説	466,600	穴うめ第1号わいず	1CALLノーマルアンディ使用
5	ソニックウイングス FSX使用	876,200	WAD－MKT－KYO㊙	1Cノーマル 2－5
6	ソニックウイングス IDS使用	1,059,200	YNG	1Cノーマル 2－7
7	ソニックウイングス F－15使用	739,200	わいず	1Cノーマル 2－3
8	グランプリスター ドイツGP使用	4'29"86	SP－SL－Jun	1Cノーマル4周1'07"14
9	バース ファジーボッド	3,978,200	わいず	1C25面 ノーマル1P
10	ニンジャマンコマンドー ジョー・タイガー使用	3,123,770	わいず	1CALL ノーマル

ハイスコア通信 お店から

●ゲームプラザヴィクトリア(北海道)
ストII'ターボ大会、毎月開催致します。参加お待ちしております。

●ゲームランドアタック(宮城)
次回からゲームランドアタック&ゲームタウントップば集計します。ゲームタウントップのお客様もハイスコア申請願います。

●プレイランドファンタジア&バレンシア(秋田)
不破多庵其ノ二、出ました。秋田の田舎までくればタダでもらえます。

●ハイテクセガ高崎(群馬)
超マニア烈伝、第1回。大穴船長の正体は原田和幸!7歳だ!! 一部のスコアネームマニアから評価の高い数々のひわいなネームに関して「基本ですよ」本人談。また、アラビア入荷当初ラマーヤに向い「ケツかせっ」など、その言動は留まることを知らず、私の見立てではこの男「日本で2番目にスケベ」。では日本一は一体!?

●八千代プレイランドカーニバル(千葉)
DAB・S氏、ESSAY-REO氏、G.M.C.ぱんだ氏、ご来店誠にありがとうございました。遅くなって申し訳ありません。

●池袋プレイランドラスベガス(東京)
ソロモンの鍵がとうとうなくなりました。あと永パも(確実ではない)発見されました。

荏原ゲームコーナー(東京)
FFVの「血塗られた盾」を発見された方は、当店までお知らせ下さい。

by ㊄&Ⓥ ㊗ つづく

君こそゲーメスト!

その2

天地を喰らうII	関羽	☆ 3,834,200	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	張飛	☆ 3,768,350		
	趙雲	☆ 3,974,700	CYCLONE-NEC	
	魏延	☆ 3,735,350		
	黄忠	☆ 3,803,100	崖っ淵に立つTXI	
F/A	6-WAY 連なし	2,061,000	ロケはよく入るけど、Mr. らさし君1号	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）
	5-WAY 連なし	1,982,950	とりあえず穴ねらい K. N	タウンスポットプレイランド（大阪）
	ストレート 連付き	2,060,500	Mr.ま さしは二人いた！まらさし1号	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）
	ストレート 連なし	☆ 2,058,000	新製品ほとんど入らず Mr. ま さし君	
	セミオート 連なし	☆ 2,060,500	2号よ、早くあれやりに来い。1号より。	
	オート 連付き	2,006,800	酉年の幸福と平和を守ろう。有言実行のV	個人申請プレイスポットすーるぼん（東京）
	オート 連なし	1,836,150	HTL-NowWin！㋕	個人申請 セガワールドエデン（長野）
ソルダム	ソルダムモード最短ライン	234	DCC-AGAS-KAC㋭	イエローハット（愛知）
V. R.	DXタイプビギナー	☆ 3′08″90	JUN. N	個人申請 ギャレッソ津田沼店（千葉）
	DXタイプミディアム	3′07″31		
	DXタイプエキスパート	☆ 4′01″87		
	ツインタイプビギナー	☆ 2′32″31	才能ある奴ぁ皆若い！高沢一成㊙や㊙	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
	ツインタイプミディアム	2′33″25	MFC一観月ありさ	個人申請プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	ツインタイプエキスパート	☆ 3′16″59	SKK	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
富士山バスター	歌舞伎	連1,176,400	ESSAY-ABN㊙	ハイテクセガ高崎（群馬）
ワールドヒーローズ	J・カーン	連2,033,700	全国の皆さん PSTの略はもうわかったよね	プレイランドスカイシアター（埼玉）
ウォリアーブレード	ラスタン	必489,430	AKM-YZY	キャッスル&YOU²（東京）
	ソフィア	必472,100	Mr. しおしお君	
ソニックウィングス	JAS-39	連1,483,300	AXIOM-ZZZ	プレイシティNASA杉本店（大阪）
ガンバスター		3,129,900	かまし	キャッスル&YOU²（東京）
デスブレイド	連なし	1,081,850	REC-TOKKO（松山千春）	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
ストリートファイターII	ブランカ 連付き	1,877,900	INΣ-GYO	個人申請 GANE'S WiLL（京都）
ドギューン!!		☆ 連24-9	大黒屋KIP	個人申請 GANE'S WiLL（京都）
デザートブレイカー	連付き	必912,030	「買います」月刊殺人創刊号 3億円にてE新命明	ハイテクセガ高崎（群馬）
スーパー上海	プロフェッショナル	162,400	巨大鳥から村雨ぬすむ リターン命！元MKZ	荏原ゲームコーナー（東京）
	パラダイス	270,400	巨大棒かむら雲ぶんどる！EGC元MKZ	
バース	連付き	10,572,100 ボンバーためボタン付き	引退スコアー20万 ROBOCOP㊙	サブカルチュア（福岡）
達人王		☆ 2,629,540	ベジータ㊙組	個人申請 ハイテクセガ神戸（兵庫）
スターブレード	連付き	2,325,300	留年・家出・退学予定 TYR-慶応-JOO	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）
グランプリスター	ドイツ	4′29″86	SP-SL-Jun	アップル流通店（静岡）
キャプテンコマンドー	フーバー	連必348,500	CYCLONE-R. T	タウンスポットプレイランド（大阪）
出たな!!ツインビー	連なし	4,640,600	SUR-NOR㊙ 実はOMA?	個人申請 ゲームセンターフジ（千葉）
ブロックブロック	ビギナーコース	101,490	AIM	個人申請 TVポットポテト（大阪）
クォース	1人プレイ	3,257,090	興四怪帝GEKI	タウンスポットプレイランド（大阪）
ナイツオブザラウンド	ランスロット	602,340	ナイツ引退 DEVICE-SEI	遊ingポイントセオラ（滋賀）
U. S. クラシック		-17	敵5人に！DDGとはいったい何ぞや?近	ゲームセンターUFO 4店集計（東京）
前回の訂正				
ブランディア		☆ 14,220	嵐を呼ぶ変態只今参上！セイラア福島族仕様	ゲームセンターUFO 4店集計（東京）

得点王はクリアで統一です。餓狼伝説2は全キャラ大幅に記録を伸ばしました。そろそろ末尾の争いか。

コズモギャング・ザ・パズルは、今月からカンスト時の最少コズモ数で勝負しています。回転させやすくするため、「右＋Aボタン」をつけた店がありました（よく気がつくなぁ）。ちょっとズルい?でも3千5百はすごい。

天地を喰らうIIは1店のぶっちぎり。来月は400万に届きそう。

今月で集計打切りのゲームですが、前述のリーサル…のほかに、ガルメデス、ウルフファング（Cコース）があります。ともに永パのためです。後者は今度こそ完ぺきです。

さて、今回は先月の訂正が多々あります。

まず、ストIIのブランカは以前の記録を更新していませんでした。また、E・本田のスコアは、連なしではなく連付きだったとのことです。

それから、ブランディアの個人申請は、ウ○スコアだったことが発覚しました。ねつ造されたスコアによって、正しいスコアが抹殺されるのは断じて許されないことです。このようなスコアを申請した者には、厳罰をもって対処していきます。先月隠れてしまったハイスコアラーにはご迷惑をおかけしました。以後気をつけたいと思います。

扇ケ丘レジャーセンター ☆=0（17）

石川県石川郡野々市町高橋町88-2 ☎(0762)48-3765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2	611,400	ZENちゃん	ALL 不知火 舞 使用
2	R-TYPE LEO	5,161,440	どいやセコれんぞいや㊙㊙	ALL ノーミス
3	ガンネイル	4,095,000	J・N	8面 ×50 1回
4	ガンネイル（2人同時プレイ）	2,500,600 697,200	BEL MXY	ALL ×30 1回
5	ザ・グレート・ラグ・タイム・ショウ	402,790	TYPE23 剣'S Yottaka	3面（C→B）
6	ストリートファイターII' ターボ	1,387,000	くさったスコア	ALL リュウ使用
7	V. R.	3′10″50	伊 [illegible]	BEGINNER MT
8	V. R.	3′09″21	佐 ㊙	MEDIUM MT
9	V. R.	4′03″62	治 な	EXPERT MT
10	卒業論文	下書き終了	ZAP その他2名	この本出るころは入社式前日だろう

ゲームインカナザワ ☆=1（13）

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ	950,471	B. J	ALL
2	ストリートファイターII' ターボ	1,583,600	かわいい弟募集中♡by ブリバリ	ALL KEN ALL㊙ 爪×3
3	ストリートファイターII' ターボ	1,562,300	知略が全く足りぬ㊙	ALL RYU ALL㊙ 爪×3
4	ストリートファイターII' ターボ	1,140,900	V2パワー使用 S I. N	ALL サガット
5	ストリートファイターII' ターボ	1,284,100	ブリバリ、便造お願いわしが悪かった	ALLザンギエフ
6	ストリートファイターII' ターボ	1,199,900	S. I. N	ALL バルログ
7	ストリートファイターII' ターボ	1,066,900	大麻王 スーパー	ALL E・本田
8	戦斧デスアダーの復讐	偏差値797	ブリーフマン改めビキニマン	ALL ノーミス スタンブレード
9	ストリートファイターII' ターボ	1,188,900	さル	ALL 女
10	ストリートファイターII' ターボ	1,122,300	ブリバリ、便造やってよたのむし!!	ALL ガイル

ゲームセンター大野プレイランド ☆=0（6）

福井県大野市陽明町1-1401 ☎(0779)65-1146

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2（アンディ・ボガード）	431,000	TWO・D・ISHI''	11面 1コイン ㊙なし
2	餓狼伝説2（キム・カッファン）	701,000	バロン	ALL 1コイン ㊙なし
3	餓狼伝説2（テリー・ボガード）	553,600	KUMA-㋘³ 半年ぶり…いやそれ以上	最終 1コイン ㊙なし
4	天地を喰らうII（カンウ）	1,200,500	ABKの福岡	9面 1コイン ㊙なし
5	天地を喰らうII（2P）	1,167,000 1,122,350	ABKの福岡 CHECKぅ〜IHO：K	呂布 ㊙なし
6	龍虎の拳（リョウ）	798,400	TWO・D・ISHI'	1コイン ALL ㊙なし
7	ドギューン!!	755,080	まだまだ進める ESS KEI㊙	3面
8	F/A（ACM）	696,850	グランドオヤジ	5面ボス ㊙なし
9	F/A（Mr. 2000）	636,250	CHECKぅ〜IHO：K	5面
10				

イエローハット ☆=2（133）

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コズモギャング ザ・パズル	7,677,573	巴 えらい（超）	L. 417 コズモ、4341
2	ソルダム（ノーマル）	10,000,000+α LINES234	DCC-AGAS-KAC㋭	ラスト1ラインロス！
3	ソルダム（セキーロ）	3,591,460	DCC-AGAS-KAC㋭	ALL
4	天地を喰らうII（関羽）	2,662,200	AKI	ALL 残×0
5	ストリートファイターII' ターボ（ケン）	1,116,100	…R及びEGSの子分	ALL 穴うめくん
6	スターブレード（連付）	2,111,200	ネロス帝国LUE	ALL 穴うめくん
7	バッキーオヘア（エンドレス）	永パゲーだけど 182,250	今はガンネルとSDガンダムしかないE・T	3周目5面ボス バッキーオヘア様
8	超時空要塞マクロス（連なし）	8,654,000	末期にやってくる	ALL 2P 残×2
9	ガンネイル（連なし）	22,000,000ぐらい	他店で出したスコア…イエローには多分、3	8面 担当E. Tは、泣いている
10	SDガンダム	1,000,000ちょっと	月ぐらいまでNEWゲームは入荷されない!?	ALL 連なし 他店で出した

アミューズメントスペースハスラー

三重県熊野市本町620-1こやま2F ☎(05978)9-0970

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	V. R.	2′38″53	H・N	初級
2	V. R.	3′29″68	ZZR	上級
3	ストリートファイターII' ターボ	1,365,900	N. S	リュウ
4	ストリートファイターII' ターボ	1,235,200	Wing	ザンギエフ
5	ストリートファイターII' ターボ	1,444,900	N. S	ケン
6	餓狼伝説2	793,900	春巻	テリー・ボガード
7	餓狼伝説2	302,400	XYZ	不知火舞
8	天地を喰らうII	2,374,900	Wing	関羽
9	天地を喰らうII	1,454,250	H・N	趙雲
10	天地を喰らうII	920,300	PKO	黄忠

天野スポーツのゲームコーナー ☆=0（6）

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII ターボ（ザンギエフ）	581,000	W, V, Pウスイ	1コイン
2	餓狼伝説2（デリーボガード）	541,300	Y, I	1コインALL
3	餓狼伝説2（チン）	612,700	AMN	1コインALL
4	餓狼伝説2（アンデーボガード）	534,600	骨法使いのNSX	1コインALL
5	餓狼伝説2（不知火舞）	720,400	HAYASHIBARA	1コインALL
6	ストリートファイターII'（ベガ）	1,102,800	穴うめ男	1コインALL
7	ストリートファイターII'（ザンギエフ）	908,000	穴うめ男	1コインALL
8	天地を喰らうII（趙雲）	2,515,500	GEN	1コインALL
9	ビューポイント	456,270	辛味汁かけ飯	1コイン4面
10	ワールドヒーローズ（ドラゴン）	1,365,000	W, V, Pウスイ	1コインALL

キャノン最前線 ☆=0（80）

愛知県岡崎市康生通東1-6 ☎(0564)25-2612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ（1P）	397,988	NOZ	ALL ノーマルスタート
2	コズモギャングザパズル（1P）	4,520,445	Ⓝ	L195 C1301
3	エクスパニア（1P）	50	IML-PET	ALL 80% チャールズ
4	餓狼伝説2（十平衛）	912,400	MOL	ALL
5	天地を喰らうII（関羽）	1,103,100	3良輪?こやなぎ	6面
6	天地を喰らうII（魏延）	1,517,100	パチンコにはまってるともや	7面
7	V. R.（エキスパート）	3′27″93	UME（井口㊙）	ALL 7S ツイン
8	達人王（1P）	2-1	あっしと甲村	AKIもクリア目前?
9	V. R.（ビギナー）	2′39″00	バクチの井口㊙	ALL
10	クイズ激烈スクランブル（2P側）	826,600	TPL	ALL とことんクイズモード

ゲームセンターピノキオ ☆=0 (24)
兵庫県明石市本町1－1－26　☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ	222,003	復活!ハンチの鬼ことINJ－SBK!	COIN ALL
2	ガンネイル	3,601,000	INJ新団員若頭。INJ－FUN	ALL とりあえずクリア
3	天地を喰らうII	1,339,550	市長fromしぐま	R.7ボス（張飛）
4	天地を喰らうII	2,390,400	TZS－たつねこ様（また来て下さいね）	R.9ボス（趙雲）
5	天地を喰らうII	1,454,350	さくれつうっ! INJ－キックの鬼	R.6ボス（黄忠）
6	天地を喰らうII	1,112,350	いそ　おまえもINJだっ!INJ－LEO	R.6ボス（魏延）
7	ドギューン!!	5,150,880	WAF－Cだっ!	14－9 2UPなし夫
8	コズモギャング ザパズル	4,951,977	おれ様♡	LV.284 100万×0
9	R－TYPE LEO	5,127,880	MRC CEDAR㊩	ALL 残×4
10	番外スティールガンナー2（1人で2丁流）	TOTAL279,310 平均34.5%	きみもINJにはいってバクハツしようっ!	ALL(FUN) ←ぼしゅうちゅう

ジャンボ&ABC ☆=0 (43)
大阪府寝屋川市八坂町16－20　☎(0720)23－1160(ABC)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳(リョウ)	1,028,930	ワルキューレと春麗のオ　ヘット END	ALL P×5 ジョン×1のがし
2	龍虎の拳(ロバート)	1,036,670	ESW 内定取った途端に5月で倒産くん	ALLパノーマル 5月からプーか?
3	餓狼伝説2（ビッグベア）	637,200	BBC	ALL　ノーマル
4	餓狼伝説2（キム）	682,600	SNK社員候補No1 CAB	ALL　ノーマル
5	餓狼伝説2（チン）	807,600	謎の人物　わりばし(仮名)	ALL　ノーマル
6	ぷよぷよ	やっと入荷	UKよ、スコア出しにくるのだ!	今は初心者同士で対戦はかりです。
7	天地を喰らうII（趙雲）	2,198,450	メダルゲーマー　ヤス	ノーマル　呂布まで
8	チャリオット サンドスコーピオン	共に連で復活	筐体爆破も近い...?	ヘタなギャラリーが最大の敵!
9	クロスソード	残ゴールド21,130	1年半かかってやっとクリアESW－MST	ALL　ノーマル 永かった...
10	(テーブルver) ストリートファイター	773,000	不毛な対戦が熱い! M.O☆おちょ	ノーマル　ALL 150秒設定

プレイシティキャロット四日市店
三重県四日市市西浦2－4－5　☎(0593)54－2266

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII	関羽2,910,400	オクDHAL－135	1P ALL
2	餓狼伝説2	テリー871,300	DHUN－JUN	ALL　Ⓟ=8?
3	餓狼伝説2	山田じい829,400	南方ABT	ALL
4	コズモギャング　ザ パズル	ノーマル877,352	DM－凱	コズモ　914
5	龍虎の拳	848,740	R－FOX	ALL　Ⓟ 10 RYO
6	ダイエット　GoGo	2,868,600	BIN	永パ無し　ALL 5機能設定
7	天地を喰らうII（3Pトータル）	張飛&趙雲&関羽 4,111,500	BOZ－538 YAMしゅん　杉やん	1COIN ALL
8	戦斧デスアダーの復讐	偏差値528/477	しゅん &ヨッシー	リト・トリ&ゴア 2P ALL
9	ストリートファイターII'（ボタン修理部門）	5秒	みなさん筐体を題字にしよう。コンパネをバ	2P大パンチ使用 ALL
10			ンバン叩かない様に!! 特にネオジオ筐体!!	龍虎の拳をプレイする人注意だ

ジャスコ川西店プレイランド ☆=0 (7)
兵庫県川西市小花1－6－16　☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII（趙雲）	2,940,150	サントリー烏龍茶命!?	ALL 連なし
2	天地を喰らうII（関羽）	2,790,700	森下　学	ALL 連なし
3	天地を喰らうII（張飛）	3,057,950	紅竜	ALL 連なし
4	天地を喰らうII（黄忠）	1,956,150	ト部兼好	R－8 連なし
5	餓狼伝説2（東丈）	1,062,900	紅竜	ALL 連なし
6	餓狼伝説2（アンディー）	823,200	BALROG使い	ALL 連なし
7	餓狼伝説2（キム・カッファン）	824,700	ULTIMATE WARRIOR	ALL 連なし
8	餓狼伝説2（テリー）	1,046,100	－TIGER K・A	ALL 連なし
9	コスモギャングパズル（エキスパート）	9,459,646	光原氏計画推進委員会会長ふりさあどりーP	LV516連なしコズモ5694
10	F1グランプリII（Dコース）	8′18″455	兵頭君です	アルボレート使用P33　連なし

チャレンジャー関大前店 ☆=2 (44)
大阪府吹田市千里山東1－14－2　☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンネイル連	33,715,500	CYCLONE－ R.T	ALL 掲載全機種ノーマル
2	餓狼伝説2（テリー）	1,380,900	南さん学校行け PROF	ALL
3	餓狼伝説2（チン、シンザン）	758,700	下手くそすぎて名は明かせません。	ALL
4	餓狼伝説2（ジョー）	518,500	写真で笑おう(意味あり)　奈江吉	ALL ほんまクリアだけ
5	SDガンダム ネオバトリング	1,278,300	豚	9－1(ALL) F90
6	ファイナルラップ3（フランス）	2′18″63	SDI EXP	
7	コズモギャングザパズル(エキスパート)	7,274,920	PIA－M.T	Lv.349 ライン3400
8	ヒーテッドバレル	126,360	TIL－修崎浩斗	R－4 インデアン使用
9	スコア足らず	やっぱり...	狙い目はターボだ!	だって誰もやらないもん……
10	雨の日は	傘の忘れ物が	多いです。	気をつけてね♡

遊ingポイントセオラ ☆=1 (21)
滋賀県草津市大路1－7－12　☎(0775)62－0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	SDガンダム ネオ・バトリング	1,464,200	H・Y、KIWさんには、勝ってまへ～ん(り)	ALL F90 残0　連なし
2	R－TYPE LEO	5,477,030	SDI－TOK－ 辻弟	ALL ノーミス連なし
3	F/A（ACM）	1,804,250	SDI－LEN付	ALL 残4ケージ　連付
4	ソニック・ウイングス（F－14、初期出荷ver）	1,528,800	連イージー3－6ボス無理近江からの使者	2周ALL　残 サルとロケット連なし
5	V.R.（ビギナー・ツインタイプ）	2′34″25	Jean ALASI (HID)	F・L37″96 種とも氏Thanks!
6	・・サルエンフォーサース（トレーニング）	3,235	CR－X改造友の会会長&ソーフ研会長、王大!	ROUND 14
7	ぷよぷよ（ふつう）	172,287	MK－IIキー使用の ひなさん	ALL 744ぷよ
8	ストリートファイターII' ターボ（ブランカ）	1,223,200	SDI－初代 菱沼聖子(S・BOY!!)	ALL METALLICA パワー使用
9	天地を喰らうII（関羽・3Pバージョン）	3,302,950	まちゃ	ALL　残0 連なし
10	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド（ランスロット）	602,340	ナイツ引退 DEVICE－SEI	ALL JPX0　ノーマル

川島玩具店 ☆=0 (19)
兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411　☎(0794)42－0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2（テリー・ボガード）	949,000	SHION R	ALL P×14
2	餓狼伝説2（アンディ・ボガード）	658,400	近藤	11人目
3	餓狼伝説2（ジョー・ヒガシ）	827,200	XYZ	ALL P×13
4	餓狼伝説2（不知火　舞）	400,200	HIEの弟その2	9人目　P×4
5	ストリートファイターII' ターボ（リュウ）	1,050,000	さらばわが友	ALL P×10
6	ストリートファイターII' ターボ（ケン）	1,064,100	OZ－GAL	ALL P×12
7	天地を喰らうII（関羽雲長）	1,974,950	SHION R	
8	アンダーカバーコップス（ローザ）	7,901,330	RIN	R5
9	龍虎の拳（ロバート・ガルシア）	412,350	YKK	7人目　P×3
10	達人王	415,740	YIA	3面

タウンスポットプレイランド ☆=1 (35)
大阪府茨木市中津町4－3　☎(0762)36－5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンネイル（連つき）	33,307,900	A・Pみしまのブタ女消えろ!　K.N	ALL もうやめる
2	ぷよぷよ	860,229	直線失速まっくい～んゲーム引退宣言!	676ぷよ 要パターン改良
3	ソルダム（セキーロ）	3,497,860	〆切直後に377万センズラーばやはら	ALLライン34、CD購入者4名
4	F/A(連なし) F－16	1,982,950	とりあえず穴ねらい K.N	ALL　ノーミス 5 WAVE
5	F/A(連なし) Mir 2000	1,818,250	バイト引退記念　K.N	ALL　残×4 AUTO
6	ビューポイント	1,820,360	「時代はドライブ君」まえしまゆみこ♡"	ALL　残×2 免許とれよ!
7	ストリートファイターII' ターボ	1,476,600	DFX(TXI黄忠勝負)byうそ	ガイルALL P×2、ツ×、
8	ストリートファイターII' ターボ	1,375,100	春麗とワルキューレのど♡れ♡い♡YLZ君	バルログALL P×18
9	キャプテンコマンドー連必(フーバー)	348,500	CYCLONE－R.T	ALL ハガー×1
10	クォース	3,257,090	興四怪帝GEKI	6周目8－9 1945

ダイエーレジャーランド八木店
奈良県橿原市新賀町大字西柿内251　☎(07442)3－1212

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'（伸至の妻、春麗♡）	1,432,100	格闘団体TSL　大4 春麗の夫、舞雷皇伸至	甘い熱いこの愛を春麗の心へ…♡
2	餓狼伝説2（アンディ　ボガード）	791,400	格闘団体TSL 舞雷皇・影　魔風・炎	インド万歳、カレー魂ここにあり!
3	餓狼伝説2（テリー　ボガード）	782,900	格闘団体TSL 舞雷皇・影　蛟龍・水	遥HSかんまれ　ご原だよ
4	餓狼伝説2（東丈）	596,000	格闘団体TSL 嵐を呼ぶ舞雷皇伸至	ムタ一冠制覇!猪木よ!天龍を倒せ!
5	餓狼伝説2（キム　カッファン）	490,100	ビアンカは美しと・思う、エレミハンゾウ	ビアンカを美しいと思う会No1だ。
6	餓狼伝説2（不知火　舞）	487,200	格闘団体TSL 舞雷皇・影　神威・風	長州!何故負けたーっ!?
7	天地を喰らうII（張飛翼徳）	2,921,650	格闘団体TSL 舞雷皇・影　蛟龍・水	ALL XYZ… 生きてたの…?
8	天地を喰らうII（関羽雲長）	2,816,250	プロフェッサー・佐井	ALL　ヨガの究極奥義使用!運命
9	R TYPE LEO	2,222,480	ガム2－RUN	ALL
10	ファイナルラップ3（スペイン）	2′37″55	乙女塾フリークの JOY原やん	やっぱりりえちゃんが一番!

イーストランドファミリーガーデン ☆=0 (10)
岡山県津山市川崎147イーストランド別館　☎(0868)26－2527

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII（3Pバージョン連なし関羽）	3,255,400	みりん星人頭のぬ春麗赤モビの勝ちSANふ	1コインALL じょこうのがし
2	ダイノレックス（ノーマル・連なし）	2,388,300	正月休みに帰って来たのよTMC SANふ	1コインALL ティラノザウルス
3	ウォーリアブレード（必なし）	ラスタン350,690	夜鳴き弁天を見よ! リング×0 SANふ	1コインALL
4	F/A（連あり）	ACM1,486,400	ぼくF/Aだめだ～! TMC SANふ	1コインALL
5	R－TYPE LEO（ノーマル・連なし）	5,218,270	川村くんごめんね～またおいで　SANふ	1コインALL ノーミスバグなし
6	ビューポイント（連あり）	2,181,810	WAKさん　倉敷の人 客員常連なるか	1コインALL やった一CD化!
7	グラディウスII（連あり）	4,803,500	SUR－Gさん 客員提督	7周目8面 3－F.F
8	カプコンワールド2（魔法使い）	5,725,300	大沢くんの知り合い TMC SANふ	ALL100% 城6、パターン
9	ワールドヒーローズ（連あり）	フウマ1,579,200	さし入れは花よりダンゴの方が...まっ!	1コインALL なんで知ってた?
10	ドルアーガの塔	1,620,010	初日だけで8万円も同人に使った真田幸康	1コインALL まだ甘いか?

タイトーイン002スタジアム ☆=12 (103)
大阪府豊中市玉川町1－1－35ライオンズマンション102号　☎06(844)－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2（テリーボガード）	1,505,200	HYAKU PROFESSOR	ALL✓パ
2	餓狼伝説2（ビッグベア）	1,383,400	リコーのザンギ	ALL P×22
3	天地を喰らうII（趙雲連必付）	3,974,700	CYCLONE NEC	ALL 残0
4	天地を喰らうII（関羽連必付）	3,834,200	CYCLONE－ KIW	ALL 残0
5	天地を喰らうII（黄忠連必付）	3,803,100	崖っ淵に立つTXI	ALL 残0
6	天地を喰らうII（魏延連必付）	3,735,350	CYCLONE－ NEC	ALL 残0
7	天地を喰らうII（張飛連必付）	3,768,350	CYCLONE－ KIW	ALL 残0
8	コズモギャング・ザ・パズル	コズモ5,277	CYCLONE－ R.T	9999999 LV.485
9	SDガンダム ネオバトリング(連付)	1,480,000	CYCLONE－ HURRICANE	ALL F－91使用
10	グリッドシーカー（B 2AT連付）	2,150,040	CYCLONE HURRICANE	ALL　ノーミス 5万×2

プレイシティNASA杉本町 ☆=10 (90)
大阪府大阪市住吉山之内3－3－5　☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヒーテッドバレル	999,999+α	Seize －いくらちゃん	ALL　このゲーム知ってる?
2	得点王	ALL	AXIOM－ZZZ	スペイン使用
3	ストリートファイターII' ターボ（本田連つき）	1,522,500	ミキオ	ALL　しめきり日カゼで欠席
4	ストリートファイターII' ターボ（ブランカ連つき）	1,567,000	こんなんでとれるか AXIOM－大阪なる	ALL　セーラームーン大好き♡
5	ストリートファイターII' ターボ（ザンギエフ連つき）	1,745,600	AXIOM －ダサ夫	ALL トイレ臭いよ
6	ストリートファイターII' ターボ（ガイル連つき）	1,554,900	AXIOM－DEN（敗北王）	ALL 来月はALL
7	ストリートファイターII' ターボ（ベガ連つき）	1,493,700	AXIOM－DEN（敗北王）	ALL おもしろくない
8	天地を喰らうII（趙雲連必つき）	3,901,950	AXIOM－DEN（敗北王）	ALL　420万はでますよ
9	餓狼伝説2（チン・シンザン連必つき）	1,270,400	瞑（しめきり日欠席）	ALL ちゃんとやれ!
10	ソニックウイングス（JAS－39連つき）	1,483,300	AXIOM－ZZZ	2周ALL ロケット×2

●夢空間ファンタジー（長野）
2、3月は、店内のクイズ解答者に毎週4名様にスキーリフト1日券プレゼント実施中！（現在は、カゴの中のカプセルの数当てクイズ）
3月中旬から、4～5月にかけては、近くのレストランのお食事券をプレゼントします。

●グリーンプレイランド（岐阜）
旅行などで高山に来られる方は是非お店に顔を出してください。毎週土曜日、午後8時より大会をやっています。常連、店員一同、歓迎します。

●プレイシティNASA杉本町（大阪）
新命明氏、ABN○翔氏、来店ありがとうございました。遠征者の形どうぞおこしください。by担当者○D

●ジャンボ&ABC（大阪）
今、当店ではターボよりも、龍虎、餓狼2の対戦が超熱い!特に龍虎は上級者のみ（極めている人）歓迎、来てね。

●タウンスポットプレイランド（大阪）
最近スコア等の電話による質問が増えて困っていますので、当店では電話によるスコア等の質問は一切受け付けておりませんのでご了承ください。

●タイトーイン002スタジアム（大阪）
最近名前も名乗らずにスコアについて聞かれますので、名前を言わないときは、お答え出来ませんのでヨロシク。

●イーストランドファミリーガーデン（岡山）
愛媛の重宗様、住所がわからなくなってしまいました。ので今一度ご連絡ください。ごめんなさい。

担当者より
今月より岐阜県のグリーンプレイランドさんと、沖縄県のヤングパレスさんが登場です。近くの読者の方は、遊びにいって、ハイスコアを狙いましょう。

ヒットゲーム BEST10

ストII'ターボ初登場一位!!

プレイヤー人気中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	—	ストリートファイターIIダッシュターボ	841	カプコン
2	2	餓狼伝説2	643	エスエヌケイ
3	3	天地を喰らう2	612	カプコン
4	1	ストリートファイターIIダッシュ	366	カプコン
5	8	ぷよぷよ	287	セガ/コンパイル
6	4	龍虎の拳	265	エスエヌケイ
7	7	コズモギャング・ザ・パズル	221	ナムコ
8	10	V. R	178	セガ
9	5	ストリートファイターII	157	カプコン
10	12	カプコンワールド2	117	カプコン

11位	12位	13位	14位	15位
R-TYPE LEO 108	SDガンダムネオバトリング 70	ゴールデンアックス デスアダーの復讐 69	ファイナルラップ3 65	得点王 60

インカム中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	—	ストリートファイターIIダッシュターボ	836	カプコン
2	2	天地を喰らう2	653	カプコン
3	1	ストリートファイターIIダッシュ	561	カプコン
3	3	餓狼伝説2	561	エスエヌケイ
5	9	ぷよぷよ	253	セガ/コンパイル
6	4	龍虎の拳	236	エスエヌケイ
7	7	V. R.	233	セガ
8	5	ストリートファイターII	209	カプコン
9	6	カプコンワールド2	163	カプコン
9	11	ファイナルラップ3	131	ナムコ

11位	12位	13位	14位	15位
コズモギャング・ザ・パズル 122	リーサルエンフォーサーズ 98	クイズF1 1,2,フィニッシュ 90	ゴールデンアックス デスアダーの復讐 87	R-TYPE LEO 71

はたしてターボは、1位を守りぬけるか?

今月はストIIダッシュターボに変わって、ストIIダッシュターボが一位に上がってきました。出回りもまずまずで、ダッシュで対戦をしていたプレイヤーをそのまま引き継いでいます。

ゲームセンターでのストII関係の比率を見てみると、ストIIとダッシュを合わせたよりもターボが少し多いくらいになっています。やはりターボでは各キャラに新技が入ったのが大きく、対戦プレイヤーはターボの方にほぼ移っています。

さて、ターボのゲーム自体のできについてですが、かなり細部に変更が加えられていて開発サイドの苦労が忍ばれます。よくできているとは思うのですが、根本的に斬新な変更点がないことも事実。新キャラが4人入ってきたダッシュと比べて新しいプレイヤー層を獲得するまではいかないか。

とはいえ、今までの対戦人口は相当なもので、これを維持するのは大変です。ターボはその点では大きな役割を果たしているといえそうです。

強力!餓狼伝説2混戦の2位以下!

2位には先月と同様、餓狼伝説2が入ってきました。1人プレイは奥行きのラインをうまく使わないと難しいゲームだと思います。コンピュータ戦の難度が高いためとっつきずらい点もありますが、対戦ゲームとしてはよくできています。超必殺技のコマンドも広まりつつあり、対戦ゲームの波に乗ればよいのですが。

天地を食らうIIは、1コインで1時間半遊べるゲーム。しかし、多人数と継続プレイで面白く遊べるようにかなり研究されて作られていて、その分インカムを稼いでいます。

パズルゲームでは、ぷよぷよががんばっています。連鎖消しを要求するゲームなのですが、初心者にもそこそこ遊べるようになっています。でも、何と言ってもあのキャラクターはすごい。コズモギャング・ザ・パズルはぷよ地獄を突破できるのか?

現在は新旧入り乱れて強力なゲームがベストテンに目白押しです。来月は早くもAOU出展作品がベストテンに入ってくるかもしれません。

（石井ぜんじ）



（北海道）しゅりけんのおやす君

ゲームハウスカントリーボーイ ☆=0(6)

広島県広島市安佐南区長楽寺1−1−37 ☎(082)872−1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アンダーカバーコップス	12,311,120	鬼怒川 竜次	マット使用 ALL
2	メジャータイトル	−14	ソマリア制圧部隊隊長㋔	プロ使用 大馬鹿スコア
3	餓狼伝説2	698,900	KIA-VALK	アンディALL (P×8)
4	コズモギャングザパズル	2,164,811	まる倫 男優志望	エキスパート 6段消し1回
5	ストリートファイターII'ターボ	1,055,600	CBU内 今日はバースデー	ブランカ
6	天地を喰らうII	2,924,500	屯田林丈	ALL 関羽
7	F-1エキゾーストノート	49"92	CBU㊇ やっと49秒台!	MT200
8				
9				
10				

オキモト ☆=0(5)

広島県広島市西区南観音3−15−3 ☎(082)292−1473

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII (関羽)	3,160,950	すほー	ALL 連付 専用筐台
2	天地を喰らうII (趙雲)	1,607,300	反本	8面 連付 専用筐台
3	餓狼伝説2 (山田)	1,049,300	GO	クリア
4	餓狼伝説2 (アンディ)	737,800	平野	12人目
5	餓狼伝説2 (テリー)	785,200	反本	クリア
6	餓狼伝説2 (ビッグ)	493,300	新本	クリア
7	餓狼伝説2 (キム)	465,500	BAC	クリア
8	餓狼伝説2 (ヒガシ)	424,000	亀井	9人目
9	ソニックウイングス (F-14)	880,200	UTO	2−3 連付
10	ぷよぷよ	110,668	MUさん, 入店が遅くなってゴメンネ第2ロド	588ブロック

アメニティースペースOZ ☆=0(26)

山口県小野田市西高泊664−3 ☎(0836)84−4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	V.R. 初級(DX)	3′12"81	パワフル GO	7MT 小野田店
2	V.R. 中級(DX)	3′14"40	パワフル GO	7MT 小野田店
3	V.R. 上級(DX)	4′06"59	パワフル GO	7MT 小野田店
4	メジャータイトル2 アメリカン	−21	Mr.高泊の板さん	パワー 1cALL 小野田店
5	エクスバニア	47ポイント	FBI	1c ALL 山口店
6	ファイナルスターフォース	1,648,940	FUN	1c ALL 連付 山口店
7	天地を喰らうII 関羽	1,905,700	怒濤の達人王	9面 連無 小野田店
8	ガンネイル	3,887,200	シバラク先生	7面 連付 中部店
9	SDガンダム ネオバトリング	アレックス884,400	GERY	6−5 連付 宇部店
10	ストリートファイターII'ターボ ザンギエフ	1,647,000	カッタゼ!U.C.C	1c ALL 宇部店

丸久ファミリーランド小郡店

山口県吉敷郡町矢足 ☎(0636)31−6681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII (張飛)	1,413,700	キフー 関、元気か〜!	8面 張飛
2	天地を喰らうII (関羽)	1,268,650	キラーZAN	7面ボス 関羽
3	天地を喰らうII (ぎえん)	1,136,600	TAG君元気? 浪人業の㋐㋩	6面ボス ぎえん
4	餓狼伝説2	650,400	せいじで〜す	アンディー ALL
5	ストリートファイターII'ターボ	1,198,900	なんちゃん	赤ケン ALL
6	ストリートファイターII'ターボ	1,067,900	なんちゃん	青リュウ ALL
7	ぷよぷよ	57,279	ムーンプリズム杉本元気ですか?穴うめスコア	7面
8	V.R.	2′38"21	ALEX	ビギナー 完走
9	V.R.	3′27"31	ALEX	エキスパート 完走
10	R-TYPE LEO	5,085,030	AFP-じぐ スーパーアスラーダふっかつ	ALL ノーミス

ゲームゾーン灘町店 ☆=0(11)

鳥取県米子市灘町2−52 ☎(0859)35−8958

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII	3,121,450	ラビタランド M・O	関羽 ノーマルALL
2	R-TYPE LEO	5,147,550	ラビタランド Z-NEW	ノーミス ALL
3	ストリートファイターII'ターボ	1,346,000	ラビタランド D R W	ノーマル ALL
4	スーパー上海	148,400	ラビタランド M R K	プロコース
5	ストリートファイターII'ターボ	1,014,500	ゲームゾーン灘町店MAA	ノーマル
6	餓狼伝説2	890,400	ゲームゾーン灘町店FER	ノーマル
7	F/A	1,554,550	ゲームゾーン灘町店YN	ノーマル
8	ウルトラマン倶楽部	1,634,500	ゲームゾーン灘町店NOT	ノーマル
9	スーパーバレー'91	123,400	ゲームゾーン灘町店T.T	ノーマル
10	SDガンダムネオバトリング	632,400	ゲームゾーンJB店 矢倉	ノーマル

ホワイトハウス箱崎店 ☆=1(9)
福岡県福岡市東区箱崎6－1－2 松本ビル ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ㊥(リュウ)	1,616,100	HALFLING	ALL P 爪×3
2	ストリートファイターII' ターボ㊥(ザンギエフ)	1,667,400	WGFC－UMA	ALL 爪×0
3	ストリートファイターII' ターボ㊥(春麗)	1,450,500	WGFC－TAX	ALL 爪×3
4	ストリートファイターII' ターボ㊥(サガット)	1,699,800	MLK	ALL 爪×1
5	ストリートファイターII' ターボ㊥(ダルシム)	1,508,700	遠藤さんを洗脳? WGFC－HRK	ALL 爪×3
6	天地を喰らうII㊥ (関羽)	2,898,550	エドワード Y.MAC	ALL
7	天地を喰らうII㊥ (超飛)	2,719,000	HALFLING	ALL
8	餓狼伝説2 (ジョー・東)	647,400	Tobby	ALL
9	コズモギャング・ザ・ハズル	9,477,188	上坂さんまた来てね!AGFC－はいご	コズモ=5611 全消し×1
10	達人王	1,467,050	WGFC－DUE	2－1

モンキーハウス本館 ☆=0(136)
福岡県福岡市六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンネイル㊥	32,227,700	FAX送信の際の注意 1.用紙に記入の際は	ALL P側 ㊥ボタン有
2	ヒーテッドバレル (連なし)	266,300	最近多少伸び悩み気味なので一層奮起した人	ALL 1P
3	F1グランプリII (Aコース)㊥	6′15″123	0332939324 0332939323	ALL セナ
4	F1グランプリII (Bコース)㊥	6′31″683	G.M.C.みやさん	ALL セナ
5	F1グランプリII (Cコース)㊥	7′48″377	G.M.C.みやさん	ALL セナ
6	F1グランプリII (Dコース)㊥	7′46″250	G.M.C.みやさん	ALL セナ
7	クイズF1 1・2フィニッシュ(連なし)	2,985,250	G.M.C.みやさん	ALL 152P.残2 1″77
8	餓狼伝説2 (不知火 舞)㊥	936,600	MSTの弟子YST㊥新サークル発足GHR	ALL 会長F－1ゲ
9	餓狼伝説2 (ビッグ・ベア)㊥	929,600	東、チ、内、1515柴田アパート10.	ALL大学生 サッカー部
10	ぷよぷよ 2Pレバーボタン有	スコア不明	BGB151A難易度ふつうとうとうやった	ALLなのだろうが謎

ジョイランドタイトーイン ☆=0(8)
島根県松江市津田町5－1－9 ☎(0859)26－6236

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	グリッドシーカー	1,200,250	グリッドシカ寿	1コインALL F－14X使用
2	ブランディア	6,182	KIN	ガリアノス使用
3	ブランディア	4,924	KIN	レツ使用 ヤリ使いのインチキめ
4	ブランディア	4,581	KIN	ディオクレス使用 レバーか入んない
5	ブランディア	5,434	KIN	イリアナ使用 乳か色っぽいぜ
6	ブランディア	5,007	KIN	ジュレーン使用 最後が強敵
7	ブランディア	7,129	ABE'	マクギル使用 むずいぜ～ALL
8	クイズ殿様の野望	2,927,400	俺の家に勝部の親父がキウイを持って来て候	1コイン ALL 88% こりっ!
9	ナイトストライカー	82,374,370	EEL	パシフィスト×5 ACEHMS
10	バトルシャーク	18,229,850	EEL	1コインALL

PLAY－HOUSEアスカ ☆=0(3)
佐賀県伊万里市浜町五番街アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ	1,179,800	AMP－KL	ALL(ガイル)
2	F/A	920,350	Mr KAWASAKI	S－7(4集)
3	餓狼伝説2	628,200	Mr－KAWASAKI	ALL(テリー)
4	ダイノレックス	447,302	Mr T・U	S－8(アロサウルス)
5	クイズF1・1・2・フィニッシュ	213,700	IPA－TKO	S－15
6	ドギューン!!	2,867,890	Mr B・D	S－9
7	コズモギャング・ザ・ハズル	2,041,829	IPA－TKO	
8	龍虎の拳	712,850	Mr－AZUMI	ALL(リュウ)
9	R－TYPE LEO	4,102,580	Mr B・D	ALL
10	ウイニングラン'91	2′05″849	IPA－AZX	ALL(AT)

サブカルチュア ☆=2(33)
福島県築紫野市宮田町581－6 黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンネイル (㊥付)	7,088,800	APL連絡くれ! ROBOCOPま	ALL
2	バース (㊥&ボム,留め付)	10,572,100	引退スコア－20万 ROBOCOPま	ALL 残×1 1UP×1
3	R－TYPE LEO (㊥なし)	5,694,530	王様にもえてます ROBOCOPま	ノーミス ALL
4	餓狼伝説2 (㊥・必付)	920,800	164万はでる ボリンキーガフロ	東丈 ALL P×16 0×1
5	天地を喰らうII (㊥付)	2,929,400	出前一丁	ALL 趙雲
6	ぷよぷよ	375,038	筒体ハカイダー! JAMSE－G㊥	ALL 484ブロック
7	ソルダム (ソルダムモード)	382ライン	JDA－RGL	1,000万+α レベル 144
8	エクスバニア	41ポイント	只今追い込み中? KID	キャッスル 6
9	ストリートファイターII (ブランカ・㊥付)	1,870,100	有言実行ゲーマー FSC 月雪花子	ALL パ P×65 爪×1
10	ストリートファイターII (他のキャラ・㊥付)	今回休み	次回に期待!?	ALL パ P×? 爪×?

ゲームシティDADA ☆=0(4)
島根県出雲市天神町70－12 ☎(0853)21－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ	1,373,300	Z－THEラピタの鬼	1コインALL ザンギエフ使用
2	ドギューン!!	3,319,450	某W	11－5 (2周目1面)
3	餓狼伝説2	612,500	THEラピタの鬼	1コインALL テリー使用
4	超時空要塞マクロス	2,791,800	STB－「そう…」って呼んで	連なし STAGE 7
5	ボンバーマンワールド	1,965,700	神様たちの記念写真	初めての事 1コインALL
6	龍虎の拳	738,000	Z－THEラピタの鬼	RYO使用 1コインALL
7	R－TYPE LEO	4,095,940	Z－NEW	連なし 1コインALL
8	スーパー上海 (上海クエストゼウス戦記)	52,700	SSR	STAGE 4
9	富士山バスター	533,500	ストIIターボ入れてね	さぶ使用
10	雷 竜	3,278,690	某W	連なし 2－3

サミーハウス ☆=0(3)
長崎県島原市白土町1033－6 ☎(0957)62－4547

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII (関羽雲長)	1,267,100	ハトリオット	7面ボス 張遼
2	天地を喰らうII (関羽雲長)		お元気ですか?	7面ボス 張遼
3	ストリートファイターII (ガイル)	202回		空気なが
4	スーパー上海	101,300		10面
5	ストリートファイターII' 海外版PART 2		サミーの店長はこのゲームをターボと思って	いるらしい
6	餓狼伝説2	643,700	波動拳が2つ同時に出るなんてひどいよ!	
7	ぷよぷよ		対戦がおもしろい	ランクEASY
8	得点王	ALLクリア		8面
9	F/A	982,460	ぎゃら	
10				

ゲームインプラザオリンピア ☆=0(18)
福岡市北九州市小倉北区京町2－6－7 ☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2	761,400	JUN－KURI	1C(アンディ使用) ALL
2	超時空要塞マクロス	6,435,400	LI	1C 2－6
3	超時空要塞マクロス	3,798,800	一刃両断の介	1C 2－2
4	ストリートファイターII	1,409,900	LI	1C ALL ケン
5	ストリートファイターII'	562,101	K.K	1C7人目のリュウ 対戦台乱入負け
6	コズモギャングザパズル	3,112,666	BIG	1Cコズモ887 ライン148レベル167
7	ストリートファイターII' ターボ	1,642,043	CPS	1C ALL ガイル使用
8	ストリートファイターII' ターボ	747,108	CPS	1C ALL 対戦ガイル
9	天地を喰らうII	1,639,855	SUECHAN	1C 雲長使用
10	ボンバーマンワールド	720,300	非ジョウロ	1C 3－7

ウィルトークタイトー空港通り店 ☆=0(22)
愛媛県松山市南智院町 ☎(0899)33－6806

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガルメテス㊥	937,900	SUR－R.T㊥ 林ファミリー紹介	ALL ノーマル 初公開!
2	餓狼伝説2 (アンディー)	1,100,600	SUR－Y.T㊥ (父 つる男)	ALL ノーマル (母 つる子)
3	餓狼伝説2 (キム)	553,800	DJ－BOY㊥ (長男 つる太郎)	ALL ノーマル
4	ミューテイションネイション	3,070,000	SUR－GIN㊥ (次男 つる吉)	ALL ノーマル
5	ウォリアーブレード (ラスタン)	395,580	SUR－R.T㊥ (三男 つる蔵)	ALL ノーマル
6	S.T.G (今月の目玉商品)	3,587,200	SUR－R.T㊥ (四男 つるえ助)	ALL ノーマル
7	四川省	2,242	SUR Y.T㊥ (甥 つる左衛門)	ALL ノーマル パーフェクト
8	ナイトストライカー (T)	90,000,990	SUR－K.S㊥ (長女 つる代)	ALL P×6 ノーマル
9	ナイトストライカー (U)	89,632,670	777 (庭師 セバスチャン)	ALL P×6
10	G.I.ジョー (スカーレット)	9,999	SUR－R.T㊥ (愛犬 アンドリュ)	EASY 5設 5－1

ゲームキャロット住吉
長崎県長崎市千歳町11－6 ☎(0958)47－3352

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパー上海	611,200	西村 謙悟	予備校生
2	サボテンボンバーズ	331,600	千葉 亮	9面 よびこおせい
3	ゴークス	155,660	居原 寛典	予備校生 4面
4	天地を喰らうII	697,700	馬場 拓也	緑中生
5	ストリートファイターII' ターボ	957,600	吉田 龍	高1年生 ALL
6	ストリートファイターII' ターボ	729,800	川崎 武志	西中2年生 クリア
7	魔法警備隊ガンホーキ	151,700	山中 智徳	予備校生 2面
8	餓狼伝説2	280,000	本川 直樹	4面 横尾中2年生
9	サボテンボンバーズ	209,800	安楽 弘輔	花の予備校生だ! 8面
10	天地を喰らうII	2,636,400	山口 崇	クリア 西中3年生

スーパーアカトンボ ☆=0(15)
福岡県福岡市東区香椎駅前1－10－10 ☎(092)682－0555

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バース	6,737,000	不老不死よたろう	1コインALL フロント使用
2	ストリートファイターII'	1,569,800	SUR－VCC	F・本田使用 1コイン・ツメ×2
3	ファイナルスターフォース	1,639,960	マスオン亮一	1コインALL 1ミス
4	天地を喰らうII	6,099,050	もりそば一丁	趙雲使用 1コイン
5	ストリートファイターII'	1,056,600	SUR－VCC	ブランカ使用 1コインツメ×1
6	ボンバーマンワールド	1,787,400	爆弾王者くん	1コインALL 残×4
7	コズモギャングザパズル	4,461,774	NEW!	レベル241 コズモ1,897
8				
9				
10				

チャレンジバンバン ☆=1(41)
愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コズモ・ギャング・ザ・ハスル	9,999,999	PIA－M・T	コスモ 5504 レベル 503
2	天地を喰らうII (趙雲)	3,103,650	T・F	ALL
3	エクスバニア	WIN=51	PIA－M・T	ALL
4	ストリートファイターII'ターボ (サガット)	1,755,700	K・I	P×23 D×2
5	ストリートファイターII'ターボ (ケン)	1,401,900	PIA－M・T	P×17
6	ビューポイント (連つき)	2,947,830	FAD－PIA－JAN	ALL ボス前192万
7	餓狼伝説2 (アンディー)	1,275,300	わいわい	ALL P×15
8	餓狼伝説2 (ビッグ・ベア)	1,181,800	A・T	ALL P×20
9	餓狼伝説2 (キム)	1,086,900	JOJO	ALL P×14
10	餓狼伝説2 (チン)	807,200	FAD－IDA	ALL P×8

ハイスコア通信 担当者から

今月はトップのノーベル&ヒノーズ下井草店が☆2個に留まり、逆に後続が伸びたため、一気に差が縮まった。ノーベルはF/Aとグリッドシーカーを中心に申請。グリッドが来月送りになったため、☆が稼げなかったのが痛い。が、シューティングの強さは健在といったところか。

2位の荏原ゲームコーナーは、ストIIターボ、餓狼2などで、全国1位9部門の猛チャージ、うち6部門で☆を獲得した。ノーベルに2個まで追いつき、来月は逆転も考えられる勢いだ。

3位のタイトーイン002スタジアムは、天地II、餓狼2で今月最高の☆7個を獲得。先月の6位から浮上し、トップを射程圏内に捕えた。

今月からターボの集計が始まり、各店とも並々ならぬ力を注いでいる。今後、ターボが☆獲得数争いにどう影響していくか注目したい。

☆獲得数上位店

2月号～4月号

順位	店名	獲得数
1	ノーベル&ヒノーズ下井草(東京)	16
2	荏原ゲームコーナー(東京)	14
3	タイトーイン002スタジアム(大阪)	12
4	プレイシティNASA杉本町店(大阪)	10
5	プレイランドスカイシアター(埼玉)	10
6	ハイテクセガ高崎(群馬)	8
7	キャッスル&YOU²(東京)	5
8	八千代プレイランドカーニバル(千葉)	4

次回のスコアの締切は 3月25日 (26日消印有効)

てあたりしだい ゲームリスト

1月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
クイズ学問ノススメ	コナミ	0—4	クイズ	1月	
ヒーテッドバレル	TAD/サミー工業	8—2	アクション	1月	
ガルメデス	ビスコ/タイトー	8—2	シューティング	1月	
スターウォーズ	データイースト		ピンボール	1月	デコピンボール第17弾。R2D2デススターもフィーチャーで登場。
ガンネイル	NMK/テクモ	8—2	シューティング	1月20日	一発逆転が可能な新感覚！MSS(マルチプルシールドシステム)搭載。
シアター6 ギャラクシアン³ プロジェクトドラグーン	ナムコ		シューティングシミュレータ	1月	ワンダーエッグで大人気のギャラクシアン³が6人用になって登場！

2月以降発売予定ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
HOOK	アイレム	8—2	アクション	2月	敵は荒くれ者の海賊たち。ピーターは40にして勃つ!!
海底大戦争	アイレム	8—2	シューティング	未定	海爆煙水煙炎魚雷南極鯨水宮難破超深海巨人破滅終焉海底大戦争。
ファイヤースープレックス	エス・エヌ・ケイ	8—4	スポーツ	未定	プロレスファンの皆様！お待たせ!!ネオ・ジオ初のプロレス登場だよ。
戦国伝承2	エス・エヌ・ケイ	8—3	アクション	未定	和洋折衷ロマンシングアクション第2弾、騎馬戦シーンは必見もの！
ボンジャックツイン	NMK	8—1	アクション	未定	レトロゲーム復活！よりよい操作性、華麗なグラフィック！
ギャルズパニック2	カネコ	8—1	パズル	4月	ちょっとHなギャルズパニック第2弾！
ミスティックウォリアーズ	コナミ	8—2	アクション	2月	鮮烈忍者が繰り広げる人知を超えたハイレボリューションアクション。
プレミアーサッカー	コナミ	8—3	スポーツ	3月	好みに応じてキャラサイズを決定。トップアスリートの興奮を再現！
ガイアポリス	コナミ	8—3	ロールプレイング	4月	RPGの持つ独特の世界観、プレイ感覚を活かし、ドラマ性を完成。
ワイルドパイロット	ジャレコ	8—5	体感シューティング	2月	体感シューティングといっても痛くないから安心してね！
サイバトラー	ジャレコ	8—2	シューティング	2月	ショットとビームソードの2種類の武器でロボットの戦いを再現。
キメラビースト	ジャレコ	8—2	シューティング	2月	敵のDNAを吸い取ってパワーアップせよ!!
クイズこんばっとQ	ジャレコ	4—1	クイズ	3月	正解するごとに戦車が進軍していくコミカルタッチのクイズゲーム。
グランプリスターII	ジャレコ		ドライブ	3月	新コースにオーバーテイクボタンをひっさげ、熱いレーシング復活。
ダークエッジ	セガ	8—2	アクション	3月	対戦同時プレイ可能3D格闘アクション。
タイトルファイト	セガ		体感アクション	3月	ヤワな野郎にゃ用はない！あまりに過激な体感ボクシング登場!!
ルーニーチューン	セガ		アクション	未定	
スーパーチェイス	タイトー		ドライブ	未定	チェイスH.Q.復活！ますます過激に再登場!!
クイズ人生劇場	タイトー	0—4	クイズ	未定	
ファイターズヒストリー	データイースト	8—6	アクション	3月中旬	9人のキャラから選択する対戦格闘ゲーム。弱点を攻めれば大逆転。
ナイトスラッシャー	データイースト	8—3	アクション	5月	全世界にあふれ返った魔物どもを撃ち倒せ！合体技は超ド・ハデだ。
V・V（ヴイ・ファイヴ）	東亜プラン	8—2	シューティング	2月	見せてあげよう、最高のショータイム。
ウルトラ闘魂伝説	バンプレスト	8—2	アクション	3月中旬	ウルトラマン、セブン、タロウから好きなキャラを選んで闘え！
機動戦士ガンダム	バンプレスト	8—2	アクション	未定	6種の機体を操りモビルスーツ戦の王者となれ！
T.T.（タオ体道）	ビデオシステム	8—2	アクション	2月	対戦プレイ可能4人同時アクション。

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1－2－7 ☎(0975)37－1308

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F/A	1,036,050	Y.K..	
2	コズモギャング ザパズル	626,819	FNG	NORMAL L72
3	コズモギャング ザパズル	927,371	ハイテクニック使用(茶黄)	NORMAL L84
4	エクスバニア	32	Mr.FJI	4－4
5	餓狼伝説2	1,032,600	オレはFJI	アンデスータ
6	餓狼伝説2	1,074,600	パワーボム・ボンバー 笑かしよるホンマMJ	テリー
7	龍虎の拳	1,015,080	Mr.FJI	タカゲキ
8	天地を喰らうII	1,716,500 ROUND－8	あっくん FJI＆あっくん	かんう ちょーひ＆かんう
9	戦斧デスアダーの復讐	偏差値788	Mr.FJI	TRIX ALL
10	バブルトラブル	611	最後を飾るぜ!! SRK&DRA!	2P ALL

HI-TECHSEGA延岡&宮崎店 ☆＝0(3)

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F ☎(0982)32－6521

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ	422,357	岡本そあら	591BLOCK ALL
2	達人王	1,389,200	TLS－HEALLY	2周3面 俺は天才だ
3	ストリートファイターII' ターボ	1,249,100	福田	ケン使用 点が低すぎる
4	ストリートファイターII' ターボ	934,600	ヤングカイザー	リュウ使用 点が低い
5	V.R.(ビギナー)	2′38″96	YAM	MT－7
6	V.R.(中級)	2′42″75	KIT	MT－7
7	ブロックブロック	269,210	JAM	30めん
8	ゼクセクス	1,178,210	㊐研No.無。師だUGM	1コイン 2－1死
9	ファイナルスターフォース 1P	1,371,260	弟だ!UGN	
10	ファイナルスターフォース 2P	1,388,600	㊐研 UGM	1コイン 1日1周

ゲームプラザ ☆＝0(146)

熊本県熊本市九品寺5－15－7 (096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE LEO	5,646,190	艦長!!第7ハッチが!! でんでんでん・GNX	ALL 連なし ノーミス
2	コズモギャングザパズル	5,966,859	ウーキーボンバカ JUN よっおみごと	LV257 エキスパート
3	コズモギャングザパズル	1,978,422	ウーキーかんなし JUN すごいなあ	イージー
4	ストリートファイターII'ターボ	1,422,800	ピヨピヨからぷよぷよ みかん星人SOS	ALL ベガ使用 4つ落し
5	ウルフファング	ALLクリア	有明キッカーズ LW 目標ハットトリック㊞	光焔使用 スペシャル
6	天地を喰らうII	3,018,550	バンダイのまわし者 ジョニーライデン少佐	ギエン使用 ALL 連なし
7	グラディウスII	100,000,00+α	ぼくカンボジアにいきます。PKO－TJN	2－F 13－1 旧Ver残多数
8	グラディウスII	100,000,00+β	超電磁Sniper－SIN	2－F 11－5 新Ver残11
9	グラディウスII	100,000,00+γ	21世紀の担い手 竹中工務店㊞	3－F 13－5 新Ver残31
10	メタルホーク	13,338	こんなんでスイマセン PMC	ALL 残3 イージー

ゲームピアチャンス国分店 ☆＝0(8)

鹿児島県国分市中央3－12－37 ☎(0995)47－3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンネイル	21,791,500	TLS－アイスマン	最終ステージ ノーシールド
2	天地を喰らう	2,639,600	WEM－㊎	関羽 1CALL ㊊
3	餓狼伝説2	480,800	B－TAM	1CALL マンディ
4	コズモギャング ザパズル	990,418	KMA	HARD 83
5	スーパー上海	80,900	TAC－MTF親分電気屋がんばって'	第六章 上海クエスト
6	達人王	1,403,620	WGFC－DUE	6面ボス のびお君
7	龍虎の拳(リョウ)	673,720	SSP	1cALL P×9
8	龍虎の拳(ロバート)	677,120	KYO	1cALL
9	ファイナルスターフォース	1,645,960	TAC－MTF EFA よ宇宙は心理なのだ!!	1cALL
10	ぷよぷよ	14,808	ACNCAGUA	2面(ふつう) しくしく…

ヤングパレス

沖縄県沖縄市中央1－14－2 (098)939－1920

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII	2,318,750	やっとこさ ま一ぶ	1コインALL (カンウ)
2	天地を喰らうII	1,864,300	Y	(チョウヒ)
3	ストリートファイターII' ターボ	1,071,400	こうじ	ALL (ケン)
4	ストリートファイターII' ターボ	967,600	A君	ALL (リュウ)
5	ぷよぷよ	84,758	JODAN	
6	カプコンワールド2	2,329,000	KEN＆いつお	(ネコ)
7	戦斧デスアダーの復讐	偏差値754	スース	ALL (トリックス)
8	F/A	1,453,750	KEN＆いつお	F/A－18E
9	バース	1,106,400	かあずう	ファジイ
10	超時空要塞マクロス	856,900	AHO	

論 ゲームは有害か? てんかん問題を考える

新年になって、ゲーム業界を騒がせているのは、ゲームによるてんかん発作誘発の問題です。

そもそも、イギリスの大衆紙が取り上げたのがきっかけになっています。くわしいことは専門家でないのでなんとも言えませんが、てんかんの人が、その発作を起こす引き金になることはあるようです。

このことをきっかけに、ゲームの人間に対する影響に対して、関心が高まってきています。今後はさらに研究が進み、脳のしくみが解明されていくにつれ、ゲームと人間とのかかわりに対してさまざまなことが明らかになっていくでしょう。

しかし、その中でゲーム自体が有害であるという過激な風潮には注意しなければなりません。ゲームを長年やっている者として、ゲームはそれほど人体に有害なものとは思われません。

何事も、やり過ぎになれば害が出てくるのは当然です。ソニーがウォークマンを発売したとき、ウォークマンは難聴をひき起こすという問題になったことがあります。

それに対し、ソニー側は難聴の原因となることを認めたうえで、「大音量で長時間聴き続ければ難聴にもなる。それは使い方の問題」と答えたと言われます。

人間、食べ過ぎれば腹痛にもなります。それと同様にゲームもやり過ぎれば近視の原因にもなるし、てんかんを起こし易い人にとってはてんかん発作の原因にもなり得るのです。ゲーム業界もこれらの問題に対し、しっかり調査、研究したうえで毅然とした態度をとってもらいたいと思います。

問われるメーカーの姿勢

ゲームというものは、プレイしたことのない人にとってはえたいの知れないものに見えます。人間は、わからないものに対して盲目的な攻撃本能をもつものです。ゲームはまだまだ新しいものであり、いろいろな観点からマスコミに取り上げられていくだろうし、攻撃もされていくでしょう。

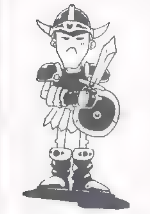
そんな中で、問題を解決していくのはすべてを知ってもらう努力をすることです。読者の手紙の中にもありましたが、ゲーム業界の中にはまだまだわからないことが多過ぎます。

今後、ゲームがさらにメジャー化するにつれて、人々はもっとさまざまな情報を要求することでしょう。業界に伝統的に存在する秘密主義ではもう対処しきれないところまで来ているのではないでしょうか。

（石井ぜんじ）



●今月の常識一言。お箸のマナーの続き。探り箸（盛られた一つの料理の中から、好きなものだけを箸で探り取る）は、好き嫌いがあり、わがままに見えるし、作った人に失礼にもなる。（つづく）
☆ああ、お金がないのに、スキー靴を買ってしまった。これでワープロの更新はまた延期か……。リフト代も上がるし。
☆うわ～、またパズルが休みだ。これは僕のせいじゃない。が、先月のパズルにミスがあったのはゴメン。（APAPA）



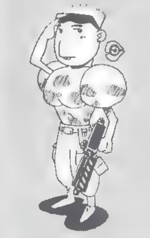
●先月は卒論のため（本当）とうとうアイランド担当代打ちお願いしてしまったのでした。くっそー皆勤ねらってたのに。ちなみに卒論は「コンピュータは意識を持てるか」という趣味路線一直線ものでありました。このごろ、「私からゲームとったらなにが残るか」とか考えて、あまりの人間的貧弱さにクラクラしたりしてます。皆も、ゲームだけでなくいろいろやって使えるヒトになってくださいね。
（わっといずゆあぷれじあ?栗原挑郎）



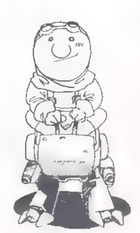
●どうも、ギャルアイ後記書き忘れ、新幹線乗り遅れのももやんです。地獄の日々もやっと終わり、落ち着いてF-F Ⅴができるようになりました。
最近やっとスーファミを買い、編集部内で話題のF-F Ⅴを始め感動。クリアして、また感動。1時間後に2回目を始めてしまいました。という訳で、お勧めのゲームはF-F Ⅴとドラゴンガン、リーサルエンフォーサーズかな。（パイプドリーム好き好きMoMo＝ももやん）



●先日、第5回ゲーメスト大賞のときに集まった読者の皆さんとワンダーエッグに遊びに行きました。時期が時期だけに寒かったです。12月号のときから説明を求められていたモードの話ですが実はですね毎…あれ?なんか鳥みたいなのが飛んできたぞ…燕だ。こっちに来る!!うわぁ～痛い、痛い、なんだよ～。え?なに、言っちゃだめ?わかったからやめて～!!あ、飛んでっちゃったよ。ふう。
（そういうわけです♡ FRS-N.O）



●本誌、増刊と次々に本の制作が進む忙しい中を、無理矢理スキーに行っていたおかげで、去年あまり上達しなかった分、グゲーッと上達。2級も大丈夫そう。すでに1級の練習に突入してたりなんかする。スキーの先生への道、5カ年計画の2年目の今年。さーてどうなることやら。
そうそう、最近スキー場にあるゲーム機って新作が入るようになったのね。そのおかげで、スキー場でも仕事がはかどる!オールドゲームはどこへ?（ずる）



●どうも、古葉です。1人暮らしを始めました。毎日新聞をとらされました。僕は小心者。いつNHKと歯ブラシ売りが来ることかと押し入れのスミで怯えながらヴァルケ…原稿を描いてます。
男子厨房に入らず。メシはいつもコンビニかラーメン屋ですましています。うっ体の調子が…実は僕の家にはコンロがないだけなんです。ごはんとミソ汁…。
今夜もトムウェイツをききながら食パンをかじる僕。（でも楽しいよ　古葉）

GAMEST ゲーメスト 4月号
■平成5年4月1日発行　第8巻4号通巻88号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　栗原桃郎　N,O
ずるずる　T・J　APAPA　YOU・A
塩原利康　C・LAN　いなりん　古葉美一
植村伴北　藤原ひさし　ぴぐ　もも　かる
F-GLD DON　RIK君　SHO太郎侍　ダラス
内山利栄　猿渡雅史　遊佐孝之
佐藤孔建　林野吉　二田祐樹
坂井肇　大野純司　霜田和人
◆協力スタッフ
FINE POCKET エジマ企画 FREED

待ってー、もうひとこと

もうギャルズアイランド2は買っていただけたでしょうか?
がろでん2増刊への投稿、たくさんいただきまして、ありがとう。ゲームに負けないカッコイイ本にするから期待してください。
それからインフォメでスタッフ募集もしています。ふるってご応募ください。お願いばっかですが、どうぞよろしく。
（J・P・サトウ）

表紙の裏をとれ

今月は舞を描きました。どんなポーズがいいか、いろんな意見が出て、結局こうなりました。
アンケートの表紙への意見を読むのは、胃が痛くなってくるのですが、ハゲミにもなっております、今のところ。がんばって描きますので、具体的な指摘をバンバンとお願いします。
さて、来月は何が表紙になるのか。
（藤原ひさし）

頑張ったぜコーナー

新たに生まれる興奮。

話題の「熱唱.//ストリートファイターII」が
インストゥルメンタルバージョンとオリジナルカラオケになって登場.//
「ストリートファイターII」のフルアレンジが聴けるインスト編、
自らアーティストとなるオリジナルカラオケ編、
そして、カラオケの手本にはボーカルバージョンをどうぞ。



©1992 CAPCON ALL RIGHTS RESERVED.

メロディを存分に堪能したい人に"インスト編"
バッチリ歌いたい人に"オリジナルカラオケ編"

熱唱.// STREET FIGHTER II
CAPCOM

〈インスト編〉	〈オリジナルカラオケ編〉
CD：PCCB-00114	CD：PCCB-00115
¥2,000(税込)	¥2,000(税込)

プロデューサー：戸田誠司　解説／全曲歌詞カード入

〈収録曲〉
夢へのポジション／CHUN-LI
紅のケン〜Burning Blood〜／KEN
ブランカが街にやって来た.//／BLANKA
張り手一発 日本の心／E. HONDA
ロンリーウルフ／GUILE
遥かなるインディア／DHALSIM
恐怖.//バキューム男.//／ZANGIEF
嵐になれ／RYU
Bison's Dream／BISON
仮面のナルシスト／BALROG
タイガー伝説／SAGAT
沈黙の墓標／VEGA



CD 3.19 ON SALE

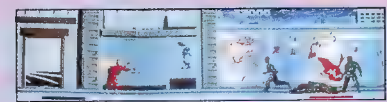
NOW ON SALE
熱唱.// STREET FIGHTER II
ボーカル必聴！ 豪華アーティストが歌うボーカルバージョン.//

〈ボーカリスト〉
山本淳一(光GENJI)／宮前真樹(CoCo)／
戸田誠司(FAIRCHILD)／電撃ネットワーク他

CD：PCCB-00103
¥3,000(税込)
プロデューサー：戸田誠司　解説／全曲歌詞カード入

究極へ熟成する名作。

ゲームミュージック史上に残る名曲
「ニンジャウォーリアーズ」が遂にフルアレンジで登場！
MEGA-CDで発売される同名タイトルのサントラ版。
タイトーサウンドチーム"ズンタタ"による、
強力アレンジと脚本・演出・出演のドラマで構成された
これぞ、究極のコンプリートアルバム。



画面はアーケード版のものです。
©TAITO CORP. 1987

ニンジャウォーリアーズMEGA-CDで発売決定.//
BGMはアーケード版オリジナルと"ZUNTATA"アレンジの2種類。
特別モードには"ZUNTATA"が実写の取り込み画像で登場.//
2P同時プレイ可能／シネスコサイズ　3/12発売 ¥7,800(税別) 発売元：タイトー

THE NINJA WARRIORS™ COMPLETE ALBUM
TAITO
ZUNTATA



CD 3.19 ON SALE

CD：PCCB-00116
¥2,500(税込)

〈収録曲〉
AD1993／DADDY MULK／ARE YOU LADY?／
JAPANIESE SMILE／MOTHERLESS CHILDREN／
PARADOX　(オールアレンジバージョン)
〈収録ドラマ〉
モーニング イン 朝／スポーツ中継／ZTTライブ／
大江戸を斬る.//／今日のニュース／放送終了

NOW ON SALE
THE NINJA WARRIORS
G.S.M.1500 名盤SERIES
オリジナルを楽しみたい人にはこのアルバム。
"ZUNTATA"によるライブバージョンも収録。
解説書・楽譜付。
特典
CDケースサイズ・
ロゴステッカー
CD：PCCB00074
¥1,500(税込)

THE NINJA WARRIORS COMPLETE ALBUMアンケートプレゼント
商品に同封されているアンケートハガキを送って頂いた方の中から抽選で20名様に"ZUNTATA"オリジナルプロモーションビデオクリップ(MEGA-CD・ZUNTATAモード用マスターテープよりオリジナル編集)をプレゼント.//
音だけじゃなく、映像まで楽しもう！
詳しくは商品内のアンケートハガキをご覧下さい。

時代を刺激する衝撃。

伝説の神竜銃を使い、魔獣を倒しまくる！
今、話題のガンシューティング「ドラゴンガン」
G.S.M.1500シリーズで登場.//
オリジナルバージョン全曲収録、
ボイス、S.E.まで網羅し、
ゲーマデリックによるアレンジバージョンも収録した必聴盤。
解説書、楽譜付。

G.S.M. 1500 SERIES
DRAGONGUN™
DATA EAST
GAMADELIC





©1992 DATA EAST CORP.

CD 3.19 ON SALE

〈特典〉
CDケースサイズ・
カラーステッカー
CD：PCCB-00117
¥1,500(税込)

遂にビデオ化決定.//
完全攻略ビデオ
龍虎の拳／SNK　4月発売予定
ただいま鋭意制作中！乞う御期待。
お近くのレコード・ビデオショップでご予約下さい。

SCITRON　PONY CANYON

東亜プランが今、
[illegible]

ヴイ ファイヴ [V·V]

©TOA PLAN

東亜プランの今度の縦シューはナント久々のパワーゲージ物でしかも超弾よけゲーム。キミの弾よけセンスが問われているぞ。

担当：DON

NEW GAME PATROL
ニューゲーム パトロール



タイトル画面、シブさがあるねぇ。

スラップファイト以来のパワーゲージ方式だ

東亜プランの今度のニューゲーム「V・V（ヴイ・ファイヴ）」、もう君の地元のゲームセンターにも出ているだろう。

このゲームの最大の特徴は、やはりパワーゲージ方式（古いゲームファンにはすでにおなじみ。これについては後述）のパワーアップシステムと、数えきれないほどの敵弾をよけきって進む独特のゲーム進行にある。

開発の方々いわく、「古き良き時代を意識して」作ったというこのゲーム、期待度そしてハマリ度ともに大だぞ!!


1面にて。自機はショット装備でウイングを前方固定してるところ。強いぞ！

知らない人のために…パワーゲージ方式とは？

このパワーアップ方式は、最近のシューティングゲームではあまり使われていない。しかし、少し昔にさかのぼると同社のスラップファイトやコナミのグラディウスシリーズなどに見られる方式である。

この方式では、武器の選択などを武器アイテムでするのではなく、画面隅に表示されているゲージ（数種類ある）がパワーアイテムを取るごとに光る場所がズレていき、パワーアップしたい項目のところにきたらパワーアップボタンでパワーアップする、という方式である。

このゲームにおいてはパワーアップゲージは6種類。

では、それぞれ紹介しよう。




1面ボスはガンガンミサイルを撃ってくる、けど壊せるから楽勝、楽勝。

ゲージその1 SPEED UP

スピードが1速上がり、最高4速まであがる。最高速まで上げると今度はSPEED DOWNのパワーアップ（？）になるぞ。

ゲージその2 SHOT

自機が最初から装備している武装。よって最初はこのゲージは消えている（ゲーム中はこれを含む3種の武装の1つはかならず消えている＝装備している）。

ゲージその3 SEARCH

自機のウイングが近くの敵に対して反応し、その敵にロックする誘導型の装備。

ゲージその4 MISSILE

ウイングが自機の後ろをトレース（追跡）するように動き、そこから破壊力のあるミサイルを発射する。

ゲージその5 POWER

いわゆるパワーアップ、自機の武装の威力が上がる。最高4段階まで、ちなみに2回目のパワーアップでウイングが2つから4つになるぞ。

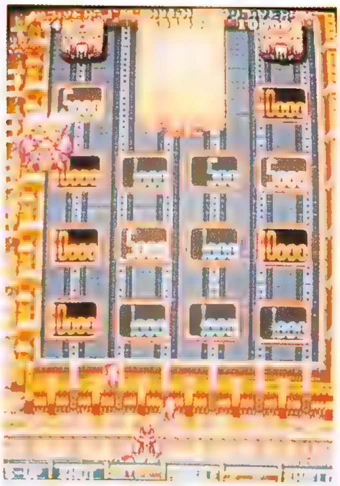
ゲージその6 SHIELD

自機をおおうシールドがつき、敵のどんな攻撃も1回だけ確実に防ぐ。

とまあこういう構成になっている。どのパワーアップも早いうちに取りたいだろうが（武器は2つ以上同時には持てない）そこは君のウデと相談して決めてくれ。

それではこのうち3種の武装についてくわしく説明しよう。


このキャラは撃ち込んだダメージによってアイテムを出す。重要な得点源だぞ。


うおっ!!アイテムがこんなに!!10000点を確実に何個か取ったほうが効果的だ。

超自在！オールマイティーが魅力の「SHOT」

この武装は自機の左右隣にウイングがつき、扇状にショットを出すというごくノーマルなウェポンだ。ショットボタンを離してレバーを上下させることによってウイングを移動、ショットボタンで固定させることができる。

また、ウイングを前方に固定することによって、前方により強力な弾を出せるぞ。


この球体には要注意!!壊せない上に弾を当てると誘導しておいかけてくるぞ。

超便利！誘導能力バツグンの「SEARCH」

この武装は弾を出していないときや敵がいないときはウ

イングが自機の周りをぐるぐる回っている。だが、敵が現れると敵に向かって追尾し、敵にロックしてくれる。ナカナカ便利なウェポンである。
一度ロックしたウイングをはずすにはショットボタンを離せば自機のところに戻ってくるぞ。

超破壊力！使いこなせ!!「MISSILE」

この武装はウイングが自機の後を追尾して動き、ウイングから強力な破壊力を持つミサイルを連射する。このミサイルも強力なのだが、それよりも敵に当たったときの爆風に判定が残ってくれるのがウレシイ。使いにくいが使いこなせれば最強!!かも。

アイテムについて…これだけは覚えよ！

このゲームでは、出てくるアイテムは大別して3種あり、パワーアップアイテムと得点アイテム、それに1UPアイテムだけだ。厳密に言えば、パワーアップアイテムにも普通のモノのほかにMAXパワーアイテムというものがあったり、得点アイテムも500、1000、5000、10000点とそれぞれのアイテム（変化するものもあり）がある。
まあ基本的には迷わずとりまくっても可、というわけだな、コイツは。

全面ザコ&ボスの攻撃にびっくり!!とにかく一見の価値はあるぞ!!

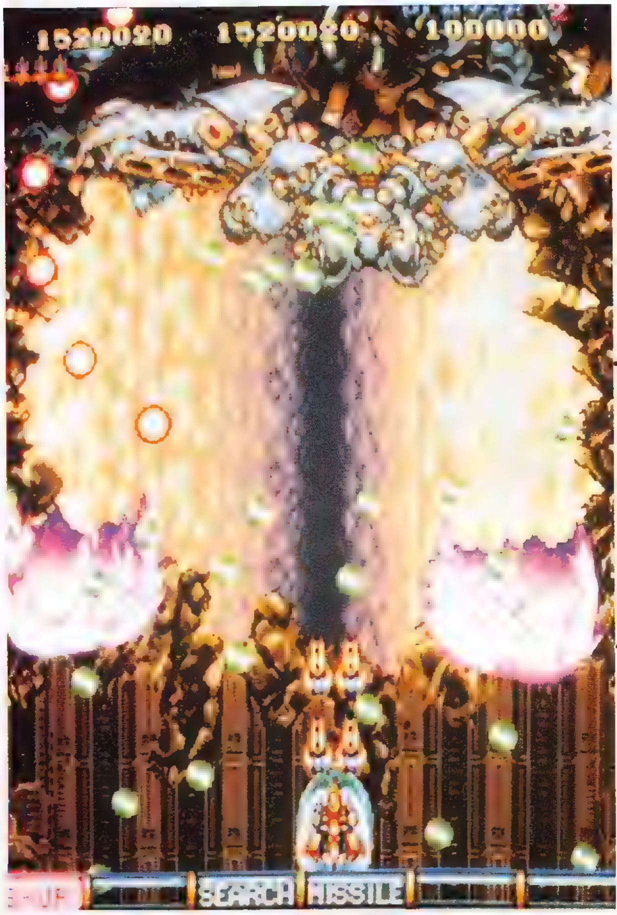
このゲーム、とにかく敵の攻撃がオモシロイ。通常弾は当然のこと、数珠つなぎになったひも状の弾の集合体が飛んできたり、自機の弾を受けると反応する弾がきたり…とにかくさまざまなバリエーションに富んでいる。
これらの攻撃を見て楽しむ（実際は楽しんでいるヒマなんてないけど）もまた一興。
開発スタッフのこだわりがヒシヒシと感じられるぞ！



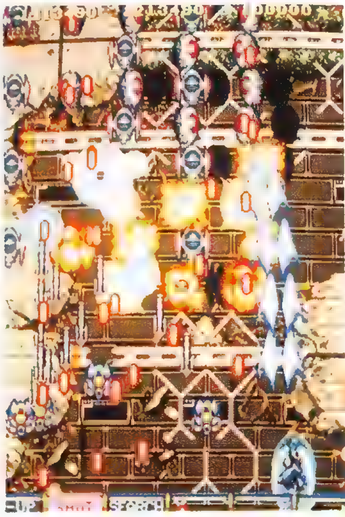
ヒィーッ！たすけて百太郎!!って感じ。ほとんど終わってます。



こいつは3面ボス。まずはこんな攻撃パターンなのだが…、



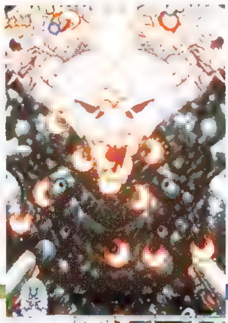
後半の敵はこんなのばっかり?ボクもうアチョーできましぇんよ。



後半面の猛攻撃。ヒドすぎましゅ…。

この手のゲームは苦手だよ〜って人のために

人だれしも苦手なジャンルはある、こういう弾よけゲームならなおのことだろう。そんな人でも序盤をのりきる方法を教えよう。
まずスピードを2つほどとる。その後サーチ、パワー、パワーと取っていく。序盤は敵の攻撃も激しくないので比較的ラクに進めるだろう。
そしてパターンをある程度覚えたらミサイルなどで速攻で進むパターンを作るなり、シールドをうまくスタンバッておくなり（シールドをつけた状態でシールドのゲージに合わせておくこと）して少しずつ先に進むのだ。決して一気に先に進められると思わないように、シューティングの道は1日にしてならず（一部そうでない人もいるが…）なのだ。
来月からはいよいよ攻略に入ろうと思う。2周エンドのこのゲーム、男ならやらにゃあね!!



もう勝手にしてくれって奴。でもこれでも中ボスなのよね、シクシク。

戦って、戦って、戦いまくれ!

©円谷プロ
©BANPRESTO

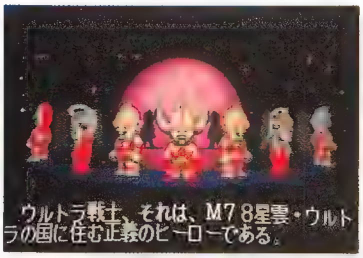
僕らのヒーロー。みんなの心の中に残っているヒーロー。ウルトラマンが帰ってきた!

ももやん

みんなの永遠のヒーロー、ウルトラマンがコミカルな2等身になって帰ってきた。
しかも今回はセブンとタローもいるぞ。
出てくる敵も見覚えのある怪獣ばかり。見たときは涙ものだぞ。

▼▼我らのウルトラマンが帰ってきたぞ!

今回は横スクロールアクションゲームだ。怪獣が画面いっぱいに出てきて、それをウルトラ三兄弟が次々と倒していくものだ。



彼らは正義のために戦っているのだ…。

各面には中ボス、大ボスがいて、全6面まである。やりごたえたっぷりだ。
基本操作はレバーに3ボタン。攻撃ボタン、ジャンプボタン、ボンバー（必殺技）ボタンがある。



これがウルトラボンバーだ！

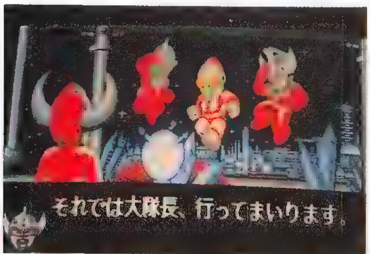
レバーを連続で2回入れるとダッシュをする。この間に攻撃ボタンを押せば、ダッシュ攻撃になる。
敵の近くで攻撃ボタンを連打していると、連続技になり、とても強力だ。ただ相手に負けることもあるので注意。
さらに、敵に近づくと相手を投げることもできる。相手にシッポがついていれば、後ろから近よってジャイアントスイングだ。
他に攻撃ボタンを押し続けるとタメ技が出る。強力なのだが押しっぱなしだとウルトラマンは動きが遅くなってしまうぞ。
ボンバーボタンとは、その名のとおりである。ボンバーは各キャラクターによって違うので後で説明しよう。
特殊な技として、ダッシュジャンプで2Pまたはウルトラマン以上の大きさの怪獣の上に乗る。そして、続けてジャンプする。頂点になったら攻撃ボタンを押そう。超強力な流星キックなどが出るぞ。



これが流星キックだ！

▼▼地球を守るのは3人のウルトラマンだ!

選べるキャラクターは3人いる。ウルトラマン（初代）、ウルトラセブン、ウルトラマンタロウだ。
この3人にはあまり違いがなく、大きく違うのはダッシュ攻撃とボンバーぐらいである。
どれを選ぶかは君の好みの問題かな？（男はセブン）



この3人が戦う！

▼ウルトラマン

ダッシュ攻撃は跳び蹴りのあと、怪獣の上に乗っかりポカポカ殴るのだ。強力だけど入りにくいのが難点。
ボンバーは画面全体にダメージを与えるので使いやすいだろう。

▼ウルトラセブン

ダッシュ攻撃はスライディングになる。これが強力で、ザコ怪獣にはこれだけで勝ててしまう。
ボンバーは強力だが範囲が狭い。しかし、とても強力なので気にすることはないぞ。



ズシャー！このスライディングが強くてよ。

▼ウルトラマンタロウ

ダッシュ攻撃はフライングクロスアタックだ。しかし、あたらない。とても使いづらい技だ。
ボンバーは使うと、タローが光につつまれる。その間は足が速く、無敵だ。その状態で敵にぶつかると破裂するのだ。逃げるには便利かもしれない。
3人の中ではセブンが一番やりやすいだろう。どうしてもタローがやりたいなら、それもいいだろう。さほど差はないと思うぞ（でも、つらいと思う）。



「フライングクロス…あ、あれ?」

あの怪獣をもう一度

それでは、今回は1〜3面の敵キャラを紹介しよう。

1面中ボス ガラモン



お、ガラモンだ。ピグモンとは違うんだよね。

一面の中盤で下に落ちた所に出てくる。いきなり壁から水が出てきて、その中から出てくるぞ。

しっぽがあるが短いためジャイアントスイングは不可能だった。

1面ボス K・センシャ

足がキャタピラになっている怪獣。走り回られると、けっこうつらい。目からビームもだせる。強いぞ。

2面ザコ メトロン星人

原作の中ではタバコで人間を操ろうとした宇宙人。ゲーム中でも一服する。



戦いの後の一服はまたうまいんだな。

2面中ボス ヒッポリト星人

原作ではウルトラ兄弟をブロンズ像にした奴。ゲームでは空から落ちてくるカプセルが強敵。つかまるとブロンズ像にされてしまう。本体を狙えばなんとかなるぞ。



しまった!ブロンド像にされてしまった!

2面ボス エレキング

ウルトラセブン第一話に出てきた有名な怪獣。ゲームの中ではけっこう強い。電撃も出してくるぞ。

3面ザコ ダダ

原作では女性に化けていたそうだ。そのなごりか、ゲーム中ではキス攻撃をしてくる気味の悪い敵だ。でも味がある、にくめない奴だ。



「マッテタノヨ」。よく聞くと言っているぞ。

3面ボス バルタン星人

おそらく一番有名な怪獣であろう。ゲーム中では分身はしないが、ワープしたりビームを撃ったりする。接近戦も強い。どうやって勝つの?



宿命の対決だね!

どうかな?このゲームはなかなかないぞ。

2人同時プレイもできるのだが、味方にもダメージを与えることができるのでケンカにならないようにな。もちろん敵同士も戦ったりもするぞ。

発売は3月だ。とても楽しみなゲームだ。

夜ごと忍びよる黒い影

ミスティックウォリアーズ

©KONAMI

闇夜にまぎれて生きぬく彼ら。そのわりに、けっこーハデなコスチュームである。

極楽往生登場！

コナミが贈るニューゲーム、その名は「ミスティックウォリアーズ」

ゲームは簡単、お得意4P同時対応のアクションゲームだ。主人公は5人の〝忍者〟。選べるのは、スパイロス、ケイマ、コジロウ、ブラッド、ユリ。この5人がミスティックウォリアーズの面々なのだ。



ミスティックウォリアーズの面々。この中で誰がさらわれるのだろう。

設定上、さらわれた仲間を助け出すというマイルドな設定なのだが、プレイヤーの選ばなかった、残りの仲間がさらわれてしまうことになる。このへんでストーリーに影響がありそうだねー自分がいつもプレイしているキャラがさらわれたりするなんて、ちょっと変わってるよね。

操作系は8方向レバー2ボタン。レバーで自機を操作、ボタンはジャンプとショットと、初めての人でも安心の操作なのだ。これはこのタイプのアクションでは基本だよね。



4人同時プレイ時。上段の〝火〟と書いてある奴は敵だ。

いいもの詰まった〝千両箱〟

アイテムはすべて、千両箱の中に入っている。これが出たら即撃ってパワーアップ!! 貴重な体力回復はここから出てくるのだ。

●パワーアップ

〝手裏剣〟それぞれキャラ別にショットがパワーアップする。2段階まで。3回目からはポイントとなる。

●スペシャルパワーアップ

〝シールド〟「忍」の文字が入った玉。バリアーを張ることができる。

〝スーパーボム〟「力」の文字が入った玉。画面上の敵を一掃。

●体力回復

〝寿司、うどん、天ぷら、すきやき〟など、日本食アイテム。〝寿司、うどん、天ぷら〟は1エネルギー、〝すきやき〟のみエネルギーが全快する。

●得点アップ

〝金ののべ棒、指輪、ネックレス〟など。スコアアップ。これらのアイテムをじゃんじゃん取って仲間を助け出すため突き進めー！

敵は機甲化忍者軍団〝スカル〟

敵の忍者たちは、忍者という肩書を持っているにもかかわらず、近代兵器をバシバシ使ってくる。とんでもねー奴らなのだ。近代化忍者軍団…わかりやすくいえば、妙なかっこしたスタントマンが悪者になって集団で襲ってくる、といった感じかな。え?ちっともわかりやすくないって? とにかく悪い奴らよ。

ゲームは全部で9ステージ。各ステージの最後にはもちろんボスもひかえている。途中



敵は近代的科学忍者隊なのだ。このくらいはあたりまえ。

乱入可能。
発売したてのこのゲーム。

1コインで、キミもハートフルなプレイを堪能しようぜ！



こちらは悪の忍軍〝スカル〟の面々。

ミスティックウォリアーズを、分身として操るのだ。（R－K君）



ボス登場。こやつはまともに〝忍者〟していて、ちょっと安心。



ぬおぉー崖ガーーでもおいらたちは忍者だから平気さ。

技数が1000種以上？ 4人プレイで対戦可能の格闘ゲーム登場!!



©ビデオシステム

打撃中心によるアクションの登場！キャラが重なれるのですれ違い抜けが可能に！おおーっ！ハマリから抜けられる！

お遊び心、満点！

真面目にやると、本当に真面目な格闘アクションになる。

ところが、技の種類が多いこのT・Tでは、その中に面白いものがいくつか存在する。

ちゃんと攻撃したあと、面白いアクションがあったり、その攻撃のアクションが面白かったり、見ている人も十分楽しめるものである。

とにかく妙なキャラクターが多いので（育った環境のせいなのだろうか？）、妙な闘いになるのは必至！それに動きも妙なので、気を抜いているとバシバシ喰らってしまう。

真面目にできるかなあ？

1キャラでの技がたくさん！

操作系は、1レバーにボタンが2つ。パンチボタンにキックボタン。

しかしこの操作系で、な、なんと200以上の技を出せてしまう。ビックリ!!

どうしてこうなるかというと、まず、相手との距離によって技が違っている。

それにボタンを押しつつレバーを押したときの技、そして、3段階あるタメに8方向の入力で、24種もある必殺技系ーうっわ～どうするんでしようこんなに！私、覚えきれないっすよ。

常に相手に正対ではない

通常、相手を跳び超えたとき、必ず相手の方向に向き直るもの。しかし、このゲームでは、相手を跳び越えるときレバーの入力がなければ、その方向を向いたまま越え、相手に対して背中を見せてしまう。こうなると、普通、攻撃はできないのだが、このゲームでは、裏拳や、まわし蹴りなどの技で攻撃ができるのだ。

この技系は、3人以上になったとき、特に、2人に囲まれたときに有効になると思われる。

うーむ、より格闘らしくなってきたぜ！

キャラは8人 妙な連中だぜ！

いろいろなタイプがそろった。世界中の奇妙な格闘家が集まったといっていい。

とにかく技が多彩であって奇妙。どんな動きをしてくるかわからない技ばかり持っている連中だ。

投げ技が少ない分、大技に頼りがちなのだが、その大技もスキができやすいので、タイミングが命。

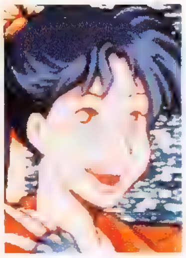
うーむ、とんでもない闘いが起こりそうだ！


チャック。念功体技、羅王拳。


ハリー。古流カラテ。えんま。


ナホバ。クーの達人。ブラウンベア。

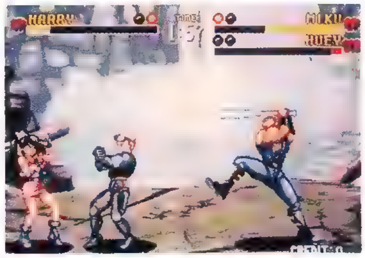

マーカム。マーシャルアーツ。フルアタック。


ミク。合気体術。みづき。

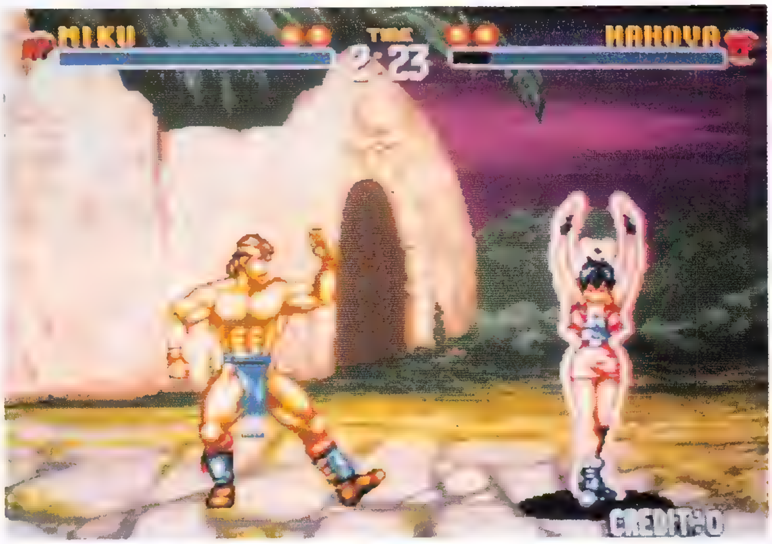

チャン老師。天技体術。徹天動。


ヒューイ。気流忍術。あやかしの術。

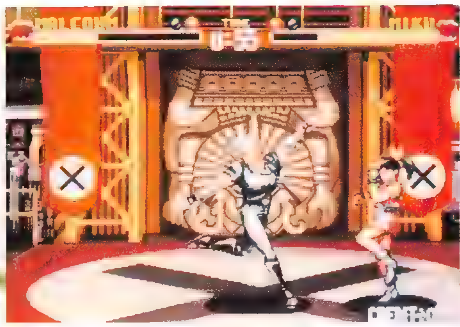

パパ。メキシコ武術。ボディーアタック。

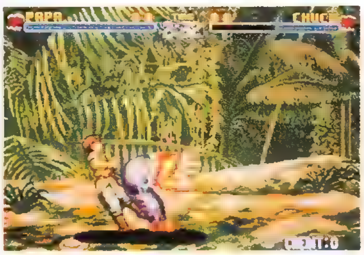

こーのやろう！


ホームラン!!



溜めてますわよ～!!


ヒョ～!!これも技のひとつなのだ。


ブヒ～!!ウエ～!!

痛快サブマリンシューティングの登場だ！
高原夫婦、海を行く!!

海底大戦争

毎度おなじみ？悪の組織、「D.A.S.」が帰ってきた！

担当：ずるずる

大海原で大戦争!!

アイレムがおくる次なるシューティングは、潜水艇であばれまくる?横スクロールシューティングだ。

地球の表面は、7割が海。これほど身近?なものなのに、それを舞台としたゲームは少ない。

そんなところに目をつけたのかどうかはわからないが、あのアレイムが、シューティングゲームで海にこだわって作ったのがこのゲーム「海底大戦争」だ！

どうも海底ものというと、どうしても暗いイメージがある。そこをどう克服するか。

いや～やってくれました！さすがは大阪のメーカー。硬派に見えるシューティングも、大阪人にまかせればバッチリ。暗くなりがちなところを、いろいろなイベント?で、海底での戦争を忘れさせてしまうぐらい、明るいものに仕上げたのだ。

よくここまでといいたくなるぐらい（注）よ～く見ていないとわからないつらさもあるけど）妙なところにこだわってたりする。これは、アイレムのゲームではいつものことだが、今回は、久々にかなり気合が入っているようだ。

「ここまでやる！」

これがまたいいんだなあ。

緊急出動命令下る！

このゲームのストーリーは、悪の組織「D.A.S」（アイレム常連）が再び復活し、過去に世界を水没させた磁力兵器、人類掃討システム「ユグスキューレ」を発動させたことに始まる。

そんなとき、南極で新型の潜水艇をトライアル中であった、高原麗、高原仁の夫婦に、緊急出動命令が下った。

この潜水艦、最新鋭の対流型磁気推進システム「ダイナコア」を搭載していて、深々度潜航も可能で、無音推進も可能！…と対外的には言われているが、実は、イタズラ好きな科学者が、ドサクサに紛れて、宇宙開発局の亜宇宙軌道戦闘艇を横流しし、何を思ったか、潜水艇に作りかえてしまったのがホント！

ということは、深々度どころか、大気圏外へも飛び出せるポテンシャルを持っているわけだ（すげえ設定！）。

パイロットは夫婦！

1P側の雌型?潜水艇「グランビア・フィメール」に乗るのは、高原麗。2P側の雄型潜水艇「グランビア・メール」に乗るのは、その夫、高原仁である。

この高原って名前、どっかで耳にしたことがないかな。

そう、あのアンダーカバーコップスのザン高原。この2人の関係はというと、兄弟！仁が兄である（マニアの諸君は、もち知ってるはず）。

そのため、顔も似てるわけだな。さすがは兄弟！



高原　麗(29)元スイミングスクールの美人教師。海洋警備隊に所属し、生態系の調査と保護の仕事をしている。姐御肌で世話好きで笑い上戸だが品は失わない。スリーピースを好み、均整のとれたプロポーションと線の細い面持ちと相まって「男装の麗人」と呼ばれる。



高原　仁(36)麗の夫。海洋警備隊のテストパイロットのかたわら、鯨も研究。物静かな人で、プライベートでは和服を好む。若い頃から古代骨法をたしなみ、その腕はなかなか。ナマコが好き。無敵の空手家の弟を持つ。



海中が異様に狭く感じるほどの密度だ！

こんなゲームなのだ！

さてこのゲーム。どのように遊ぶかというと、8方向レバーに、前方攻撃（魚雷）ボタンと、上下攻撃（爆雷&ミサイル）ボタンで、海中を移動しまくり、攻撃しまくる。

一応、空を飛べるはずなんだけど、移動は海中、海面のみ（よくわかんないなあ）。

これらに、3種の攻撃アイテムが存在し、プレイヤーの破壊衝動をかきたててくれるのだ。

ステージは、全部で6つ。

南極がスタートで、亡霊都市、復興の都市(まち)、超深海2000m、地球鎮守府、そして人類掃討システムとなっている。

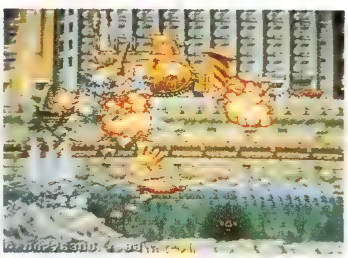
もう、どこもスーパーグレイトなアイレムグラフィックで盛り上げてくれる！

もちろん各ステージには、強力なボスがいる。質感バッチリのメカばっかりだぜ！

小沢さとるファンの君、こりゃ燃えまっせ!!



こんな浅いところ（大阪湾内）で、でっけえ戦艦が!!ど、どうすんのこれ！



スゴーン！牛を運んでいるトラックガー！ザバーン！牛が逃げてる！うっひゃ～!!



こ、この球場、大阪球場だってえ！（2ステージボス背景）。こんなところに…。

あのデコから、対戦型の格闘アクションがでる! その名は

FIGHTER'S HISTORY

この作品は、いわゆる〝渋いデコ〟の雰囲気をたっぷりたたえた本格派異種格闘技ゲームなのだ

KAL

操作で戸惑うことはない!必殺技のコマンドを覚えてゲーセンへ走れ!

さっそくだが、まず操作方法から説明しよう。8方向レバー一本でキャラクターの移動、ジャンプ、防御を行い、6つあるボタンで攻撃する。配列は、上段がパンチで下段がキック。どちらも弱・中・強の並びになっている。

移動のさせ方や防御の仕方などは、ゲームセンターではもうすっかりおなじみのものだが、一応説明しておこう。

前進はキャラの向いている方向、つまり相手のいるほうにレバーを入れればいい。防御は逆に後ろ方向、相手のいない側に入れればOKだ。ただし、しゃがんでいるときの下段ガードは斜め後ろ下にレバーを入れること。

ゲームのルールは3本勝負で試合を行い、2本先取したほうの勝ち。相手の攻撃をうけ続け、体力がゼロになって立ち上がることができなくなったら一本落としたことになる。

こうしたルールの中で並いる強豪をすべて打ち倒すのだ。



選べるキャラは9人。レイとリョウコ。渋めの格闘家たちだ。



リョウコの必殺技「超山嵐」が、体操選手、ジャンに決まった。

どんな猛者にも弱点はある!一発逆転を狙うのだ!!

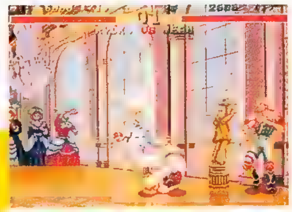
このゲームに登場するキャラクターには、一人に一か所必ず体のどこかに弱点が設定してある。対戦中、その弱点に攻撃をうけ続けると、しだいに弱点は発光をはじめ、ついにはその弱点をおおうプロテクターがはずれて気絶してしまう。それ以降、同じキャラクターが2度も気絶することはないが、弱点に攻撃をうけたときのダメージは通常ダメージよりもはるかに大きいので要注意だ。また、弱点はもともと防御力が低いので、攻撃するときも防弱するときも弱点中心でいくことになるだろう。



勝負がついてハイ、ポーズ。背景も雰囲気をよく出している。



弱気に一定量以上の攻撃を受けると気絶してしまう。防撃力も低いぞ!



飛び道具を前転受け身(出かかり無敵)でかわしつつ接近。



弱点に攻撃が当たると、特殊なヒットチェック(星)が出る。



蟷螂拳の使い手と、パンク野郎の命をかけた闘いなのだ。!



レイ・マクドガル
アメリカ出身

幼い頃からアーシャルアーツの修得に務め、更なる自己鍛練のために大会に参加。筋肉の収縮力(バネ)を利用した「ホイ事ルキック(ニールキック)」は超強力。飛び道具「ビッグトルネード」を出すときの大ゲサなアクションがおもしろすぎる。

ホイールキックを使った攻めが強力な押せ押せキャラだ。



リュウ・フェイリン
中国出身

中国に伝わる伝統の殺人拳法(蟷螂拳・とうろうけん)の達人であり、京劇のトップ女優でもある。拳法に京劇を組み会わせた彼女独特の技が特徴である。特に上空京く舞い上がり、地上の敵に向かって気を放出する「空中蟷螂斬」は回避不可能とさえ言われている。不規則な動きで相手を惑わそう。



カノウ・リョウコ
日本出身

嘉納亮子。3才の頃より天才柔道家の祖父から柔道の英才教育を受け、すでに国内の大会を全て制覇してしまった。空中京く舞い上がってから相手を地面にたたきつける荒技「超山嵐」は超破壊力。「真空1本背負い」は一瞬にして相手の懐へ入り込み、そのまま投げてしまう恐るべき必殺技だ。



空手家の必殺技、連続蹴りだ。「チェストー!!」



マートロック・ジェイド
イギリス出身

自称〝戦うロックギタリスト〟。抜群のリズム感覚と、連日のライブにも動じないスタミナ、そして体のバネから発する「ロードハリケーン」、飛び道具「スピニングウエーブ」は彼が独自に考案した、彼にしかできない必殺技である。また、柔かな体を使った通常攻撃も強力である。スタンダードキャラだ。



サムチャイ・トムヤンクン
タイ出身

ムエタイ界最強のチャンピオン。あまりの強さに対戦相手がいなくなり、やむを得ず異種格闘技戦に参加。無駄のない筋肉と、常人には真似ができないジュンプ力を駆使したムエタイ流の蹴り「ティーカウコーン」を受けた者は、防御することの無意味さを悟る事であろう。そのなめらかな動きが特徴だ。



リー・ディエンドー
中国出身

中国拳法〝八極拳〟の使い手。「覇王」の名で呼ばれていた達人である父が、この異種格闘技戦の中で正体不明の男に殺された事を知り、復讐鬼となって大会に参加する。拳を相手に押しつけ、瞬時に凄まじい〝気〟を送り込む「絶招歩法」という一撃の必殺技を持つ。対空技「穿弓腿」は華麗だ。



ミゾグチ・マコト
日本出身

溝口誠。誰の門下に入ることもなく、己の力でこの大会への参加権を手に入れた実戦派。恐ろしい程にあり余るスタミナに任せた必殺技を多く持つ。かけ声に気合いの入った「空中連続蹴りじゃ」や、「タイガーバズーカーじゃ!!」のボイスが爆笑の気合い弾を使い優勝を目指す。オールラウンドプレイヤーだ。



ジャン・ピエール
フランス出身

本業は体操選手という変り種。そのしなやかな動きで相手を翻弄し、反発力の高い腕の筋肉を利用した連続パンチ、「ニードルシャワー」、光を放つバラを投げつける「バル・ロゼ」を必殺技として、世界一を目指す。空中戦も得意で、空中投げなども使いこなす。また、足の長さを使った攻撃も強力。



マーストリウス
イタリア出身

プロレスが世界一の格闘技であることを証明するために大会に参加した巨漢レスラー。スピードこそないが、計り知れないパワーを巧みに利用した技を多く使う。本国で好評を博した〝ダブルジャーマン〟は、本人が自粛していたほど強力な必殺技だ。その巨体にあわずムーンサルトプレスも使うぞ。

試作機サイバトラー・ブランシュ出撃!!

サイバトラー

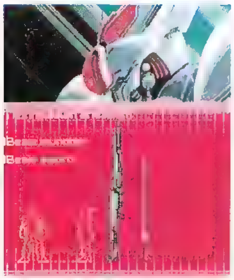
ジャレコから期待度十分のタテスクロールシューティングが登場だ!!



ロボット同士の戦闘を表現!!

久し振りに、ロボット物のスペースシューティングが発売された。

2月の中旬には出回っているので、プレイした人も多いと思うが、まだの人のために今月は紹介から始めよう。


自動的に選ばれるウェポン。

謎の軍事組織を叩け!! ～ストーリー～

人類が宇宙を第2の生活圏として一世紀が過ぎようとしていた。

静止軌道に位置する小惑星「ギガス」において謎の古代宇宙文明「ヘル・ゴーレム」が発掘される。しかし間もなく「エルファズム」を名乗る所属不明の軍事組織により制圧される。続いて月、コロニーなどの重要拠点を次々と制圧、その圧倒的な戦力の前に、国連軍は敗退を余儀なくされた。

ここにきて国連軍は、N国の主力サイバトラー部隊計64機を参加させ、うち2機はプロトタイプの最新型サイバトラー「CXY-001ブランシュ」であった。

時を同じくして古代宇宙文明の遺産が覚醒しつつあった。


試作サイバトラー発進!!

2つのボタンを生かせ!!

8方向レバーとボタン2つのシンプル構成だ。

Aボタンはショットで、押しっぱなしで連射可能。放してレバーを回すとサイバトラーの向きが変わって、その向いた位置でボタンを押せば、その方向に固定できる。

また、下にゲージがあるが、これは、ボタンを押していないときにチャージされて、再び押せば、パワーのあるショットが撃てる。

Bボタンはビームサーベルで有効範囲は狭いが、ショットよりも高得点が得られ、攻撃力が大きい。


メガバズーカランチャー、Bボタンで着脱可能。


2ステージボス、重サイバトラー〝グリフォン〟腕を飛ばして捕まえようとする!!

また、面のスタート時には4種の武器をコンピュータが組み合わせて、各面違ったショットで戦う

●ビームガトリングガン
無制限に発射可能。チャージすることによって強力なショットが撃てる。

●ビームランチャー
無限にチャージ可能。チャージが足りないと力を有効に発揮できない。

●ツインビームガン
ビームガトリングガンの改良強化兵器。

●ミサイルポッド
強力な直進ミサイル。弾数無制限。他の武器と組み合わせて使える。


これは…!?敵は古代の遺産を稼働させつつあるのか…。

この他、サポートウエポンやサポートアイテムとして、メガバズーカランチャーやビームシールド（破壊されても一定時間で回復）がある。

開発者からの挑戦!!

全6面で、クリアしても君の任務は終わらない!!このゲームは本編と同じくらいに力を入れているものに隠しボーナスがある。さて、全部探し出すことができるかな？とりあえず1面のヒントは…「出るものをサボらず、最後の最後まで気を抜かずにね」とは開発スタッフ談。

（のりP）

またまたナンシーから緊急連絡よ♡
SUPER CHASE
スーパーチェイス

©TAITO

走れ！ぶつかれ！ぶっ壊せぇ!!

まだまだ走るよ〜

凶悪犯罪撲滅のためチェイス特捜本部が設けられてから5年。今日もナンシーからの連絡が絶えない。トニーとレイモンドは愛車のスポーツカーの他に最新マシン2台をひっさげ、アメリカ全土を舞台に過激に追跡する。彼らに休息の日はない……。

ここが変わりました

とはいっても、ほとんど従来と同じ。ナンシーからターゲット車などの説明を受けてスタート。ターゲット車に追いつく→ターゲット車に体当たりしてダメージを与えるという2部構成は変わらない。まさにチェイスH.Q.の続編そのものだ。



さらに良くなったグラフィック。犯人逮捕の迫力十分。

今回のラウンド構成は…

今回は、ビバリーヒルズ→ニューオーリンズ→ニューヨーク→テキサス→シカゴをバックに突っ走る。それでは各ステージを少しずつ紹介してみよう。



チェイスの人気はナンシーにあり。今回もまかせてちょーだい！

ROUND1 ビバリーヒルズ

海岸通りを軽快に走り抜け、検問突破、ヨットハーバー沿い、ゲートブリッジを越え、サンフランシスコの市街へ突入だ。

ROUND2 ニューオーリンズ

いきなりヘリが襲ってくる。山岳道を抜け丸木橋を渡っているとまたヘリの襲撃だ。うまくかわしてターゲット車と対決だ。

ROUND3 ニューヨーク

ビル街〜ハイウェイ、住宅街〜トンネルを走っているとバイク軍団が襲撃してくる。体当たりで蹴散らせ、その後オフィス街〜ハイウェイで犯人車に迫る。

ROUND4 テキサス

荒野をスタートし、岩アーチ地帯をひた走る。途中、列車までもがトニーたちの行く手を拒む。この面ではトレーラー(…おっと口がすべった。なんでもない。聞かなかったことにして)…。

ROUND5 シカゴ

この面に関しては自分の目で確かめてみてね。

チェイスH.Q.シリーズのファンは当然のこととして、今まで大型筐体ものは敬遠しがちだった人も大いに楽しんでちょーだいな。(ぴぐ)



トレーラーでチェイスする！これぞ野郎ゲームだ。



飛び散るフロントガラス。今度の道は並じゃない！ミスると木に直撃するぞ。

スーパーテクを駆使してシュートー!!
ハットトリックヒーロー'93

©TAITO

走る、蹴る、転ばせる(?)、殴る(ウソ)サッカーは格闘技だ！



超必殺技が使える

今回、プレイヤーは状況に応じて様々な技を使えるようになった。使えるのは次の7種類。

- **●スーパーダッシュ** 通常の1.5倍のスピードで走る。
- **●スーパースライディング** 通常の2倍の距離をスライディング。
- **●オーバーラン** 味方全員を操作中のプレイヤー付近へ集める。
- **●スーパーガード** 操作中のプレイヤーの前方に2人の味方が付き、近付く敵をラフプレイで蹴散らしてくれる。
- **●バナナシュート** シュートしたボールの軌跡をレバーで変化できる。
- **●スーパーシュート** 1/3の確率でゴールする必殺シュート。
- **●ハイパーシュート** 100%ゴールするシュート。



ゴールのあとのVTRが、なかなか良いのだ！

変化に富んだ動きの数々

今回はプレイヤーの動きが非常に多彩になった。倒れ方ひとつとってみても、実にいろんな倒れ方がある。

例えば通常スライディングや後方からのラフプレイを受けると前のめりに倒れる、前方から強烈なスライディングを受けると前方回転しながら倒れる、後方から強烈なスライディングを受けると後方回転しながら倒れる、前方からラフプレイを受けると後方へ倒れる、などなど。

しかも一部のキャラにいたっては、ヒールリフトやらサイホールド、敵のスライディングをジャンプで回避したりもするのだ。

ほかにもバックヒールパスやリフティングなど、ほんとに数多くの動きを見せてくれるぞ。



スライディングをはじめとした動きが、リアルでいい。

演出も…

拡大・縮小・ラインスクロールによる奥行きのあるゲーム画面と視点の変化や前作を上回る多彩なシュートとラフプレイ。前作の2倍の量のゴール演出と、華麗なプレイを再度見られるVTR機能もついてるぞ。



ケガ人をタンカで運ぶ姿が、妙に良すぎるので、必ず見るべし。

さぁ、蹴って蹴って蹴りまくるのだぁ!!でも筐体蹴っちゃダメだゾ。(ぴぐ)



絶★売★中

ストリートファイターIIダッシュ

ストリートファイターII



一大ブームを巻き起こしたご存じストリートファイターII。その魅力のすべてを完全凝縮！キャラクター紹介、全技一覧表&出し方、コンピュータ戦や対戦の必勝法、開発秘話など内容盛りだくさん。全144頁・1000円。

ザ・ベストゲーム



ビデオゲームの歴史が始まって20年余。その全作品を対象にした人気アンケートによるベスト30。その中から名作と呼ばれるにふさわしい9作品の徹底解剖。1600作品のフルリスト。ビデオゲーム界のメルクマールだ。全240頁・1980円。

ゲーメスト増刊号

大好評発売中

餓狼伝説2 増刊号 4月上旬 発売決定!!

たくさんのお便り&イラスト どーもありがとう!!



こんなの見たことない



無理を聞いてもらいました

★スペシャル描き下ろしイラスト
★開発裏話&開発資料大公開
★コンプリートなフルリスト
★これだけでも買う価値の麻雀特集

この本の制作の裏で、ゲーメストの編集アシストは、人間を捨てた…!!



しもでん…いや〜〜、まいりましたよね〜〜。女の子っていっぱいいるんですね。



ゆさっぴ…僕がこれだけがんばったんで、さぞ、彼女たちも満足でしょう。よかった、よかった。

1991オールカプコン



今一番人気のあるゲームメーカー、カプコンのすべて。第1弾バルガスから1991年のストII、キャプテンコマンドーまでを完全網羅。イラスト、写真超盛りだくさん。全160頁・1200円。

アイランド黙示録



ゲーメスト創刊号から1992年2月号まですべてのアイランド（投稿コーナー）を完全収録！6年の長き歳月をゲーマーの生の声&イラストと共によみがえらせる。書き下ろしも70ページついた超大作。全544頁・1280円。



対戦格闘アクションの最高峰、ストリートファイターIIダッシュ。話題の対戦攻略をはじめ、四天王徹底解説、連続技のすべて。人気漫画家によるイラスト特集など。全160頁・1200円。



近日登場!
2人対戦プレイ
WORLD HEROES 2™
凄い奴らがやってくる!
ニューヒーロー6人登場!!
総勢14人の英雄達がキミを待つ!
デスマッチもニューリアル!!
10カウント制で思うぞんぶん戦え!
同キャラ対戦もちろん可能!!
実力勝負で白熱バトルだ!
©A.D.K. 1993 ALL RIGHT RESERVED.
NEO GEO
開発元
ALPHA
株式会社エーディーケイ
埼玉県上尾市愛宕3-2-15 アルファビル
TEL.048(775)2412(代表) FAX.048(775)2198
「NEO-GEO」ROMカセット
「NEO-GEO」はSNKの登録商標です。
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」



Hook
フック
TM
ネバーランドの平和を守るため、宿敵
"フック"船長をたたきのめせ!!
全100種類の豊富な技を使いこなす、
最大４人プレイ可能の冒険大活劇!!
C 1991 TRI STAR PICTURES INC ALL RIGHTS RESERVED HOOK AND ASSOCIATED CHARACTER NAMES ARE TRADEMARKS OF TRI STAR PICTURES INC.
C 1992 IREM CORP.
近日発売
見よ!このリアリズム、そしてダイナミズム!
これはまさに
シネマチックシューティングゲームだ!!
2人同時プレイ可能の戦火の記憶。
全6ステージの修羅場。
必要なのは心の底にある破壊本能のみだ!!
海底大戦争
TM
かいていだいせんそう
我はゆく。混沌たる蒼き深淵へ
©1993 IREM CORP.


帰ってきた…
3月5日新発売
あれから1年。再び届けられた、世界最強を決める武闘会「キング・オブ・ザ・ファイターズ」への招待状。主催者はいったい誰だ、そして真の目的は…。その謎を解くために今、伝説の男達がパワーアップして帰ってきた。独自の2ラインバトルも超進化を遂げ、魅力あふれる8大ファイター達の"新たなる闘い"が始まる。ザ・100メガショック対戦格闘アクション「餓狼伝説2」近日登場!!
「餓狼伝説2」
ネオジオ専用ロムカセット106メガ「がろうでんせつ2」28,000円(税別)
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
めざせ、世界の得点王。
世界12チームのスーパープレイ続出! エースストライカーでゴールを奪え!
得点王(とくてんおう)
標準価格 23,000円(税別)
好評発売中
アクションが多彩。グラフィックが美しい。サウンドがリアル。大容量ゲームが続々登場。テレビでハイパワーゲームを遊んじゃおう。
NEO·GEO®
ハイパワーゲームマシン「ネオジオ」 標準価格 48,800円(税別)
好評発売中
通商産業省選定 グッド・デザイン商品
●ネオジオ最新情報を電話で聞こう。【ネオジオなんでも相談室☎06(338)8188】 ※電話番号をよく確かめてお間違えなく。 ●ネオジオのソフトカタログ差し上げます。 官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業(学年)を明記の上 〒564大阪府吹田市豊津町18-8 ㈱エス・エヌ・ケイ①4係まで。


THE 100MEGA SHOCK!
第2弾
●実用新案出願中「NEO・GEO」はSNKの登録商標です。
The Future Is Now
SNK
今再び、伝説の男達が
新たなる闘い
餓狼伝説2
TM
がろうでんせつ2
©1992 SNK CORP



カプコンのゲームをプレイしての感想をハガキに書いて、大阪カプコンへお送り下さい。PGC(プレイゲームカード)を差し上げます。
(住所・氏名・年令・職業・電話番号をお忘れなく)


STREET FIGHTER II TURBO
HYPER FIGHTING
© CAPCOM 1991. 1992 ALL RIGHTS RESERVED.
新技
新たな技で
頂点をめざせ!

ゲーメスト
April 1993 4
No.88
平成5年4月1日発行(毎月1回1日発行)
第8巻第6号通巻第88号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(3293)9324
定価530円(本体515円) 送料71円

T1003659040532
雑誌03659-4 Printed in Japan